LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Luglio - n°131 - Edizione DVD € 7,90

2 DVD!
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
VIETCONG 2
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

Ventolina USB
a soli 6,90 Euro in più!
Chiedila in edicola!

SPECIALE!
CRYSIS
GMC svela i livelli mai visti a zero-G dello sparatutto più atteso dell'anno!

RECENSITO!
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Lara Croft più in forma che mai!

ESCLUSIVA!
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE
La celebre saga di sparatutto 3D sbarca tra i conflitti moderni!

INOLTRE...

9 giochi
recensiti tra cui
Two Worlds
Runaway 2
UFO: Extraterrestrials
Theatre of War
Overlord

12 anteprime
tra cui
StarCraft 2
Left 4 Dead
Cryostasis
American McGee's Grimm Tales
Lost Planet Extreme Conditions

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°131 - MENS. ANNO XI-07 € 7,90
Sprea media ITALY
9 771125 601762 70131

La guerra è una cosa troppo seria per lasciarla ai militari. (Georges Clemenceau)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Call of Duty 4

48 L'inviato di GMC è andato in avanscoperta per scoprire il nuovo sparatutto di Infinity Ward.

Two Worlds - pag. 88

Left 4 Dead - pag. 44

Crysis - pag. 54

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTE

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Theatre of War pag. 106

Runaway 2 pag. 94

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Novità da est

Negli ultimi anni, abbiamo visto giungere decine di giochi dall'Est europeo.

Oltre a notevoli doti tecniche, la quasi totalità di queste realizzazioni condivide un "gusto" e un'ispirazione che hanno un feeling completamente diverso dai tradizionali titoli che arrivano dai Paesi anglosassoni. È il caso di *S.T.A.L.K.E.R.*, provato qualche numero fa, e di *Two Worlds*, recensito a pagina 88.

Al di là della qualità complessiva di questi giochi - ovviamente, ce ne sono alcuni riusciti meglio, altri un po' meno - siamo rimasti favorevolmente colpiti dal poter gustare uno sparatutto o un GdR in cui molti "temi" considerati quasi obbligatori nelle produzioni americane o inglesi sono trattati diversamente o addirittura assenti. Per esempio, quando abbiamo incontrato il primo gruppo di Nani di *Two Worlds*, abbiamo scoperto che non si trattava dei simpatici, seppur scontrosi, esseri cui eravamo abituati da Tolkien e "Dungeons & Dragons" - anzi, l'unica esclamazione che ha accompagnato questo primo contatto e che possiamo riportare in questa sede è stata: "Nano maledetto!".

Non ci resta che guardare al futuro e sperare che queste ondate di novità dall'Est continuino ad animare il panorama dei videogiochi. Per esempio, siamo sempre più interessati a *The Witcher*, il gioco di ruolo (sviluppato sul motore di *Neverwinter Nights*) che arriverà a fine estate, ispirato a un ciclo di romanzi fantasy polacchi dove molti "luoghi comuni" sono a dir poco stravolti.

A proposito di luoghi comuni, a pagina 60 di questo numero troverete uno speciale del prode Vincenzo Beretta su come nasce la sceneggiatura di un videogioco. È un'ottima occasione per scoprire un aspetto poco conosciuto di quanto succede dietro il monitor, prima che capolavori come *Crysis* o *Call of Duty 4* arrivino sui nostri PC!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON LE EDIZIONI CD E DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO **VIETCONG 2** MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO **CASTLE STRIKE**

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quadax i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Ormai, *sigle quali MMORPG o MMO (con cui si intende, in senso più generico, qualsiasi gioco "Massive Multiplayer Online") sono entrate a far parte del vocabolario videoludico di tutti i giorni. Nel bene e nel male, se ne parla tanto e il soggetto di queste discussioni è, quasi sempre, il MMORPG per eccellenza: World of Warcraft. Come dimostrano le numerose mail sull'argomento che, con cadenza quasi giornaliera, affollano la mia casella di posta (elettronica e non), i giochi MMO stanno pian piano colonizzando anche territori precedentemente inesplorati. Si tratta di quella fascia di pubblico che, sinora, non si è lasciato catturare dall'universo virtuale di WoW ma che, di fronte alle nuove, allettanti proposte di alcuni team di sviluppo, sta abbandonando ogni "difesa". Come racconta una delle lettere di questo mese, l'arrivo del MMO ispirato a "Il Signore degli Anelli" ho gettato nel panico gli appassionati del libro: il gioco sembra essere ben fatto e offre pane per i denti di qualsiasi tolkienofilo.*
Qualche tempo fa, ci siamo chiesti se i giochi MMO siano in grado di rappresentare il futuro del videogame e, adesso, tale domanda sembra sempre più di attualità.
Cosa ci riserverà il futuro?

GIUSTIZIA PER *RICHARD BURNS RALLY*

Cara Nemesis,
innanzi tutto i complimenti per la vostra rivista, senza la quale, probabilmente, non avrei scoperto la passione per i videogiochi, nata con l'acquisto (per la prima volta) di GMC 55. Ti scrivo perché vorrei rendere giustizia a un videogioco che, secondo me, è stata troppo sottovalutata dal pubblico. È necessaria, però, una parentesi: dopo aver letto la vostra recensione, ho deciso di acquistare il Logitech G25. Prima mi divertivo con i vari *Colin McRae Rally* e

"Trovo che sia sbagliato dimenticarsi del mondo reale e dar retta solo a quello virtuale"
da Un'allettante tentazione - Rocco Marchi

Il gioco che non fa dormire la notte i nostri lettori è sempre lui: l'intramontabile *World of Warcraft*.

dal Forum di gamesradar.it

LA TRAMA VUOLE LA SUA DEGNA PARTE

Apriamo la rassegna forense con un classico esempio di discussione utile alla gente che videogioca. Nel **Thread** "Consiglio sui giochi" l'amico F.E.A.R.91 scrive: *Ciao ragazzi, vorrei sapere quale gioco con una bellissima trama potrei acquistare. Esclusi gli sparatutto e Oblivion.* Il primo a lanciarsi in un suggerimento è mao-tsung: *Fahrenheit è un buon gioco. Anche se la trama tende a perdere d'intensità verso la fine, ti assicuro che il gioco ti cattura. Poi ci sono una miriade di avventure, come The Longest Journey, Grim Fandango e Martin Mystère.* Inoltre, anche se contro voglia, ti suggerisco di provare Prey. *È uno sparatutto, certo, ma rispetto agli altri ha una trama rispettabile.* Se, poi, desideri saggiare qualcosa di un po' folle, segui la dritta di Sephiroth1984: *Planescape: Torment, una delle trame più assurde, pazzesche, serie, tormentate, splendide, emozionanti e ben fatte che abbia mai visto.*

Un'allettante tentazione

Cara Nemesis,
salto direttamente gli scontati complimenti alla rivista e passo al sodo: i MMORPG. Ho sempre amato i videogiochi di tutti i tipi e mi sono tenuto aggiornato, cercando di non perdermi nessuno dei titoli più importanti e significativi. Poi, però, qualcosa è cambiato. È uscito *World of Warcraft* e, per vari impegni lavorativi e familiari con cui non ti tedierò, mi sono visto costretto a lasciarlo sullo scaffale, ripromettendomi di mettermi in pari non appena avessi avuto il tempo. Intanto, però, molti dei miei amici sono finiti nel "tunnel" di *WoW*, immolando la propria vita sociale in favore di quella virtuale.
Non ho mai fatto il moralista attaccando chi spende buona parte del tempo davanti al monitor, ma ho sempre giudicato male gli eccessi. Alcuni di questi amici, un tempo inclini a uscire la sera e a trascorrere qualche ora in compagnia, in un pub o in un ristorante, sono diventati dei fantasmi per molti mesi. Li invitavo a bere una birra e mi rispondevano di no, perché avevano un raid; proponevo una cena e mi sentivo snobbato per un'istanza. Insomma, ho capito che *WoW*, pur essendo bellissimo, era anche pericoloso: trovo che sia sbagliato dimenticarsi del mondo reale e dar retta solo a quello virtuale, quindi ho deciso di non farmi "contaminare" dal morbo di *WoW*. Ho vissuto felicemente offline per un bel po' di tempo, ma di recente è successo ciò che mai mi sarei aspettato: è uscito un MMORPG cui voglio assolutamente giocare, *Il Signore degli Anelli Online*. Sono un fan di Tolkien, e scoprire che posso aggirarmi per la Terra di Mezzo godendomi, nel contempo, un buon GdR online mi ha fatto correre dal mio negoziante di fiducia. Così, ora, mi ritrovo ad aver paura del mio hard disk: contiene un gioco bello, divertente, ma che è fatto della stessa pasta di *WoW*. Lo stesso *WoW* che ha contaminato i miei amici. Così, gioco con il mio nano, affronto le prime quest e mi diverto, ma non riesco ad abbandonarmi al gameplay come faccio con gli altri giochi. La mia paura è cresciuta anche per il fatto che, sui vari server, trovo sempre più giocatori di *WoW* i quali, stufi della solita "droga", vogliono provare qualcosa di nuovo. Cosa mi consigli? Tornare ai soliti giochi, o lasciarmi andare ed espormi ai rischi della MMORPGdipendenza?

Rocco Marchi

Ciao Rocco,
non ti nascondo che, leggendo la tua lettera, ho trattenuto qualche sorriso. Non perché il tema da te affrontato sia sciocco, anzi, ma perché ho visto molti dei miei amici affrontare dei dilemmi simili al tuo. Ebbene, ti rispondo di non preoccuparti, perché il solo fatto che tu ti stia facendo così tanti scrupoli significa che conosci bene il confine tra divertimento e mania, e mi sembri ben determinato a non perdere il controllo della situazione. Sono sicura che, comprendendo "i pericoli" dei MMORPG, saprai spegnere il PC al momento giusto, godendoti quel gran bel gioco che è *Il Signore degli Anelli Online* senza perciò minare la tua vita sociale. In questo caso, come in tanti altri, conta l'equilibrio di una persona, che spesso e volentieri è completamente indipendente dai vizi. Un paio di birre al sabato sera sono una piacevole bevanda, mentre una bottiglia di whisky al giorno ti trasforma in un alcolizzato: analogamente, un'oretta di *WoW* è un divertimento, mentre 14 ore al giorno sono una schiavitù.
La virtù sta nel mezzo, caro Rocco.

Difficile resistere al richiamo del MMORPG dedicato a "Il Signore degli Anelli", che minaccia di incatenare al PC tutti i fan.

Need for Speed solo tramite l'utilizzo della tastiera, con dei risultati tutto sommato accettabili. Dopo l'acquisto del volante, credevo che i tempi delle tappe di *Colin McRae Rally 5* sarebbero migliorati e il divertimento con *Need for Speed: Carbon* raddoppiato. Invece, dopo qualche settimana, i miei sogni si sono ritrovati infranti perché nessuno dei due obiettivi era stato raggiunto, anzi, avevo iniziato a odiare quei giochi e quel volante a tal punto, da essere intenzionato a regalarli a qualcuno pur di non vederli più. Naturalmente, erano solo fantasie dovute alla rabbia, in quanto aver speso trecento euro senza ottenere nessun risultato (ma peggiorando la situazione) non è una cosa che si digerisce facilmente. Arrivo al punto di questa lettera. La fine di questa grossa delusione, per me, è giunta circa un mese dopo l'acquisto: quando già avevo accantonato il volante, ho rispolverato un DVD di GMC, al cui interno c'erano i demo giocabili di *Xpand Rally* e un altro, sino ad allora a me sconosciuto: *Richard Burns Rally*. Così, in cerca non so bene di cosa, ho installato entrambi e ci ho giocato un po', sfruttando come periferica la tastiera. Il primo demo era graficamente molto bello e si riusciva a giocare facilmente con la tastiera.
Ho provato il secondo: la grafica era meno appariscente e, dopo un'ora di gioco, mi ero reso conto che era impossibile giocare con la tastiera. Nel disperato tentativo di veder trionfare il volante, ho riattaccato tutto e... che direi Fantastico! L'auto reagiva a dovere e il volante altrettanto, come se stessi guidando una vettura vera. Ascoltando i consigli del navigatore riuscivo a ottenere tempi medi senza incidenti disastrosi, anche se era la prima volta che percorrevo quella tappa, e quando acquisivo un po' di abilità affrontare i tornanti con il freno a mano non era impossibile, mentre controsterzi e tacco punta diventavano realtà.
Lo scopo di questa mia lettera è, quindi, di rendere giustizia a *Richard Burns Rally*, ritenuto dai più un gioco difficile e che, con mio dispiacere, non ha trovato molto spazio neanche sulle vostre pagine. Infine, vorrei invogliare altri giocatori ad acquistare questo capolavoro di simulazione (ormai costa pochissimo: meno di dieci euro!) e a lasciar perdere i vari *Colin*, *Need for Speed* o simili, perché le soddisfazioni che offre *Richard Burns Rally* non ve le darà nessun altro. Infine, è doveroso aggiungere che, nonostante questo titolo sia uscito circa tre anni fa, su Internet sono disponibili aggiornamenti continui, che comprendono sia nuove vetture, sia tracciati. Persino il campionato online (RBR-online) è ormai arrivato alla sua terza edizione. Spero di riuscire nel mio obiettivo, ti saluto e ringrazio per l'attenzione.

Franco

IN BREVE

Cara Nemesis,
scrivo per segnalarti una mancanza incredibile! GMC non è su Wikipedia, mentre lo sono altre riviste. L'unico riferimento a membri dello staff è quello a Bittanti (e anche questo non perché collegato a GMC). Dobbiamo rimediare subito a questa lacuna!

Alessio

Carissimo, il bello di Wikipedia è proprio che chiunque può contribuire attivamente alla sua espansione. Noi di GMC non ci siamo mai posti il problema di creare una voce autoreferenziale all'interno della famosa enciclopedia virtuale, ma tu stesso, se ne hai voglia, puoi provvedere a colmare quella che definisci una "mancanza incredibile".

Ave a te soave (e bellissima) Nemesis,
ho appena attivato la connessione a Internet e, mio malgrado, mi sono accorto di non poter partecipare alla sessione multiplayer di *Ghost Recon: Advanced Warfighter* per un

dal Forum di gamesradar.it

QUESTIONE DI TEMPO

Quantificare il tempo necessario a finire un gioco non è impresa da poco. XVincenzoX, nel **Sondaggio** "Quanto vi dura un gioco in media?" prova ad affrontare la questione in maniera differente, concentrandosi sull'interesse del giocante: Per quanto tempo, in media, giocate a un titolo prima di stancarvi definitivamente? La prima risposta arriva dalla tastiera di LaK-o-OnE: Ho finito da poco *Knights of the Old Republic* in 5 giorni, per 19 ore totali di gioco. Insomma, non ti sei stufato, l'hai completato. Secondo Bucciamarcia: Dipende molto dal titolo. A *Total Annihilation* ci gioco ininterrottamente da quattro anni. Quelli che mi prendono mi durano qualche mese, tipo *Total War*, anche se solitamente, quando li finisco per la prima volta, poi li disinstallo e raramente mi viene voglia di rigiocarci. Interviene anche Micio_del_Cheshire, che giustamente sottolinea l'importanza del gioco online: Se il titolo ha una componente multiplayer, di solito mi dura un paio di mesi.

Ciao Franco,
hai perfettamente ragione. *Richard Burns Rally* è proprio un gioiello. Richiede parecchio impegno, pazienza e dedizione, ma una volta domato offre grandi soddisfazioni, per lo meno se si è in possesso di un ottimo volante come il tuo. Si tratta anche dell'unica simulazione seria di rally esistente per PC: se è il realismo che cerchi, sono pochissime le alternative valide. Anche il nuovo *Colin McRae: DiRT*, pur divertente, è ancora lontano dal rigore simulativo di *RBR*. Se ancora non l'hai provato, ti consiglio inoltre di installare lo *RBR H-Shifter Plugin v1.0* (lo trovi qui **www.tocaedit.com/forum/dload.php?action=file&file_id=94** o sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC), che ti permette di sfruttare la frizione e il cambio a H-Pattern del G25. Se ti è piaciuto così tanto, ti consiglio, inoltre, di dare un occhiata ad altre simulazioni di qualità, come *GTR 2*, *rFactor* (se ti piacciono i Mod, questo è il gioco per eccellenza, considerata la struttura aperta e l enorme supporto da parte dei giocatori) o i vecchi (ma ancora eccellenti) *NASCAR Racing 2003 Season* e *GP Legends* di Papyrus. Tutti i titoli citati sono ancora molto giocati, soprattutto online.

VIDEOGIOCHI E SEMAFORI

Cara (e anche bella, come dice l'angolo de "L'indirizzo giusto") Nemesis, ho letto, nel numero dello scorso aprile di GMC, l'intervento di Grifisdomy intitolato "Videogiochi educativi" a proposito della mancanza di un panorama italiano in questo campo. A tal proposito, vorrei segnalarti l'attività di ricerca che si svolge nel laboratorio dove lavoro come dottorando (Università degli studi di Genova - Dipartimento di Ingegneria Biomedica ed Elettronica - laboratorio "ELIOS"): la ricerca, qui, è orientata anche sui Serious Games. Abbiamo già realizzato qualche progetto sul Web (vedi **www.chikho.com**) e da poco si è conclusa la progettazione della nostra prima avventura su PC: *Road Rider* (puoi scaricare alcuni filmati dimostrativi dal sito **www.regione.liguria.it**). Quest'ultima mira a insegnare l'educazione stradale ai ragazzi pre-adolescenti utilizzando meccanismi di collateral learning, ovvero: ciò che si intende insegnare non è esplicitamente evidente, ma è posto all'attenzione dell'utente attraverso l'esperienza e il modo di ragionare che essa porta (Problem-Based Learning). È la nostra prima esperienza in questo campo e non abbiamo né il budget, né la forza lavoro per realizzare prodotti come quelli da voi recensiti, ma possiamo comunque esplorare nuove

La redazione risponde Informazione non corretta?

Ciao Nemesis,
ho acquistato il numero di maggio di GMC e ho notato che, nella risposta a una mail, Davide "Quedex" Giulivi ha scritto: "L'insieme di tecniche di controllo hardware e software chiamate Trusted Computing trovano posto da anni nel sistema OSX di Apple e sono supportate anche nelle più recenti versioni di Linux". Ecco, non è affatto vero che il kernel Linux supporta il TC. Ci sono moduli per il supporto del chip fritz, che ha svariate funzioni, come per esempio chiavi crittografate, ma assolutamente non TC. GNU/Linux è un sistema operativo open source, non offre supporto a tecnologie di quel tipo. Saluti.

Duccio

Il Trusted Computing basa il proprio funzionamento sui Trusted Platform Module, dei minuscoli chip (prodotti da Winbond, Broadcom, ST, Infineon a altre aziende) in grado di creare chiavi crittografate univoche, diverse per ogni esemplare prodotto. Le chiavi possono essere decrittate solo dallo stesso chip che le ha prodotte, e possono essere legate a determinate configurazioni software. In pratica, un sistema operativo munito di driver per chip TPM può sigillare più efficacemente dati che non devono risultare facilmente accessibili, o per limitare l'utilizzo di software pirata o privo di licenza. Windows Vista include un driver di supporto TPM e lo usa per dare vita alla funzionalità BitLocker, presente nelle edizioni Ultimate ed Enterprise, pensata per far sì che i dati presenti sull'hard disk siano visualizzabili esclusivamente dall'utente che li ha prodotti, e non possano essere copiati nemmeno spostando l'hard disk su una diversa motherboard. BitLocker è un esempio "positivo" di Trusted Computing: all'utente viene dato modo di proteggere efficacemente i propri dati sfruttando una protezione hardware, molto più resistente agli attacchi di una completamente software. Dato che i chip TPM, attualmente, trovano posto solo su alcuni tipi di notebook e sulle motherboard di pochi PC preassemblati, BitLocker prevede anche un funzionamento basato su chiavi USB, che richiede solo un BIOS in grado di accedere alle memorie portatili prima dell'avvio del sistema operativo. I chip TPM sono presenti anche sulle VGA compatibili con il protocollo HDCP, e vengono rilevati dai riproduttori software per verificare che la scheda video si adegui al sistema di protezione anticopia degli HD-DVD e dei Blu-ray. Linux, dalla versione 2.6.12 del suo kernel, è compatibile con i chip TPM. Contrariamente a quanto accade in Vista, i driver non vengono impiegati direttamente da nessuna distribuzione, ma possono essere sfruttati, da un programmatore abile, per proteggere password, verificare l'integrità dei file di sistema e limitare l'accesso agli utenti online. La diatriba riguardante il Trusted Computing nasce dal fatto che i chip TPM sono potenzialmente utilizzabili per impedire l'esecuzione di determinati software o file (i TPM inseriti nelle console Xbox 360, e nei Mac basati sui processori X86, rendono difficoltoso installare Linux sul prodotto Microsoft e il Mac Os X al di fuori delle macchine Apple). Se i TPM fossero presenti su tutte le motherboard, i produttori di software potrebbero impedire l'esecuzione di programmi pirata e impedire la riproduzione di contenuti audio e video privi di licenza. Tali funzionalità preoccupano i difensori del software libero, così come qualsiasi utente che desideri accedere al proprio PC in completa libertà. In realtà, la bontà o meno del Trusted Computing è tutta legata al suo concreto utilizzo: rendere più difficoltosa la distribuzione di giochi pirata, o impedire ai bari di sfruttare dei trucchi durante le partite online, potrebbe rivelarsi un toccasana per il nostro hobby preferito. Del tutto inaccettabile, invece, sarebbe l'interferenza del sistema operativo durante l'esecuzione di software alternativi, prodotti da programmatori indipendenti. È comunque improbabile che i chip TPM influenzino i futuri impieghi del PC: se Microsoft dovesse farne un uso limitativo per le libertà dell'utente, provocherebbe un rapido abbandono di Windows e una massiccia adesione a Linux. Il destino del software a pagamento non può dipendere da minuscoli chip il cui funzionamento, prima o dopo, verrà comunque aggirato. Microsoft, così come tutte le software house che vendono i propri prodotti, sopravviverà solo se riuscirà a realizzare programmi ricchi di valore, che ne giustifichino l'acquisto.

Davide "Quedex" Giulivi

dal Forum di gamesradar.it

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

FrankyeSNK si prende l'onere si sollevare una questione che, di sicuro, terrà banco in maniera sempre più insistente nei prossimi mesi. Nel **Thread** "La discussione che ci doveva essere: *SPORE*?" scrive:
Ok, ormai lo sappiamo tutti e ci siamo abituati, quindi evitate risposte del tipo: ma possibile che ogni mese qualcuno chieda di *Spore*. Faccio la domanda, voi rispondete e poi lamentiamoci insieme. Pronti? Vado! Oh ragazzi, ma *Spore* quando esce?
Ma scusa, FrankyeSNK, sai già che non se ne viene fuori da questo discorso. Comunque sia, RomariX prende la faccenda alla larga e propone:
La risposta molto imprecisa, non si sa, e la risposta imprecisa e speranzosa: fine 2007.
Il modo più corretto di affrontare il problema è, però, quello di Pho3nIx: Dopo che lo sai, che ti cambia? Quando esce lo compri!, mentre Mr Fantastic prova a raffreddare l'aspettativa con una congettura che ha dell'apocalittico: Spero solo che non mi annoi dopo qualche settimana come ha fatto *The Sims*, sempre il solito pappone. Bel gioco, ma ripetitivo e senza uno scopo finale. Comunque, mi pare di aver capito che in *Spore* bisognerà anche conquistare altri pianeti.

GIUSTIZIA PER *RICHARD BURNS RALLY*
Un gioco da rivalutare, per tutti gli appassionati di rally, è quello firmato Richard Burns.

"Perché non esistono monitor che risolvano o riducano la portata dei problemi di chi è epilettico?"

da Occhio agli occhi! – Luca Di Prospero

forme di insegnamento (il cosiddetto "edutainment") ancora poco o per nulla utilizzate (aggiungerei che, in Italia, siamo i primi ad aver realizzato un adventure game del genere). In più, spero che sia per me un'occasione per accumulare l'esperienza necessaria a entrare, un giorno, in una grande industria per l'intrattenimento videoludico. Ti saluto e ti ringrazio per l'attenzione.

Matteo Pellegrino

Caro Matteo,
quella da voi messa in atto è un'iniziativa notevole. Se utilizzati con la giusta competenza, i videogiochi sono un ottimo modo per fornire ai giovanissimi (e non solo) un metodo di apprendimento alternativo.
Purtroppo, è veramente difficile che le software house possano impegnare delle risorse per la realizzazione di vere e proprie opere educative, che sono così confinate nel perimetro della qualità quasi "amatoriale" di grafica e level design. E pensare che si potrebbe spaziare attraverso tantissime materie di studio e "imparare giocando" diventerebbe una realtà. Molti appassionati di FPS e giochi di strategia (pensiamo alla serie di *Europa Universalis*, per esempio) sono ferratissimi sugli eventi di alcuni particolari periodi, grazie a titoli che hanno fatto del rigore storico una condizione imprescindibile.
Un sentito "in bocca al lupo" per il tuo sogno di iniziare a lavorare nel campo dell'industria videoludica: fai tesoro di tutte le esperienze, anche minori. Forse sarai tu il primo a realizzare e commercializzare su larga scala un vero e proprio gioco didattico.

IN BREVE

banale problema: sono rimasto alla versione 1.20 del gioco e, invece, mi viene richiesta la versione 1.35, sia per partecipare, sia per creare partite online. Vi prego di segnalarmi dove scaricare la patch per la versione 1.35 di *GRAW*. Vi ringrazio anticipatamente per l'attenzione e vi saluto.

KID_574

Per procurarsi le patch di aggiornamento dei vari giochi, consigliamo due sistemi diversi. Il primo consiste nel cercare sul sito ufficiale del titolo in questione, il secondo nello spulciare il CD demo o il DVD allegati ogni mese alle rispettive versioni di GMC, che contengono le patch pubblicate più di recente. Per risolvere il tuo problema, ti basterà consultare il sito www.ghostrecon.com/uk/newspost.php?id=17265

Ciao Nemesis,
ho appena completato *F.E.A.R.* e la sua espansione *Extraction Point*, e mi sono piaciuti molto. Il finale dell'espansione è abbastanza particolare, perciò volevo sapere se Monolith era propensa a realizzarne un seguito e, quindi, a far tornare la paura sui nostri PC. Tu ne sai qualcosa? Ti ringrazio.
Alessandro "SamFisher-92"

Caro Alessandro, capisco la tua smania di divorare una nuova avventura all'insegna della paura. Al momento, però, non mi risulta che Monolith abbia in cantiere un seguito di *F.E.A.R.*, né, tantomeno, un'ulteriore espansione. Pur mancando delle conferme, comunque, la cosa non è da escludersi. Incrocia le dita e tieni d'occhio le pagine della tua rivista preferita, per eventuali dettagli.

OCCHIO AGLI OCCHI!

Salve deliziosa Nemesis,
premetto che i videogiochi sono (o per meglio dire, sono stati) la mia grande passione. Purtroppo, circa un anno fa, ho cominciato ad accusare bruciore agli occhi, mal di testa, riflessi rallentati, una situazione da "Dove

dal Forum di gamesradar.it

LO SPAZIO DELL'ARRAMPICA MURI

Girato il colossal, fatto il videogioco e, chiaramente, fatti anche i **Thread** dedicati al fenomeno supereroico del momento.
In "Spiderman 3 [Official thread]" Rau90 racconta le proprie impressioni sul titolo di Activision: Allora, la grafica è veramente bella, anche perché di certo da un gioco con una mappa così vasta non ci si può aspettare una grafica alla *Crysis*, ma purtroppo pesantissima. Devo dire che, all'inizio, dà delle pessime impressioni: gioco che rallenta molto (nonostante un ottimo PC) e numerosi bug. Poi, ci si fa l'abitudine e queste cose non si notano più. Si può girare per una Manhattan identica a quella vera, compreso tutto il circuito della metropolitana. Purtroppo, la telecamera è confusionale, anche se dopo averci preso la mano migliora leggermente. Le reazioni degli amici del **Forum** sono state opposte. C'è chi, come Felixp, arriva a dire: Da quel che ho capito, fa schifo come gioco, e chi, senza dilungarsi, giunge a un'analisi di stampo più professionale. È il caso di Micio_del_Cheshire: Da quel che ho capito io, invece, è un gioco divertente, ma purtroppo mal ottimizzato, che richiede computer ninja.

dal Forum di gamesradar.it

QUATTRO SCATTI IN COMPAGNIA

Più di un anno fa, il prode Son Goku aprì il **Thread** "Le immagini lollose dei nostri VideoGame" per invitare gli utenti del **Forum** di GamesRadar.it a: Postare le immagini più lollose che sia mai capitato di vedere in un gioco. Di tanto in tanto, è bello tornare a dare una sbirciatina, per scoprire scatti divertenti come quello di AuronTheGuardian dedicato a *Warhammer 40.000: Dawn of War*: Guardate un po' cosa sta per arrivare in faccia ai due soldatini in primo piano. Il bello è che, nel gioco, quei soldatini due missili li incassano senza problemi. Poi, tanto per non perdere il buon umore e, soprattutto, per non prendere troppo sul serio la nostra passione digitale, vale la pena stupirsi di fronte all'immagine che Gabriele091 ha estrapolato da *Call of Duty 2*. Per la serie: I morti volano, o meglio, come precisa FeliceMaccer: galleggiano!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Fabrizio
Gioele
Ishka
Klems
Leocorno.89
Leonida
Paolo
PikNuke
Riccardo
Sfilicud
Stratega
XepX

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC

■ **OCCHIO AGLI OCCHI!** Un buon monitor è l'ideale per non affaticare troppo la vista ed evitare il bruciore agli occhi.

"Lo scopo di questa mia lettera è di rendere giustizia a *Richard Burns Rally*, ritenuto dai più un gioco difficile"

da Giustizia per Richard Burns Rally – Franco

sono? Cosa succede?", non appena mi accingevo a giocare su PC o provavo anche solo per 15-20 minuti un videogioco su console. Come logica conseguenza, ho smesso di giocare e ancora oggi, nonostante vari tentativi fatti, evito i videogiochi, limitandomi a leggere le vostre recensioni. Sono sicuro (ho avuto varie conferme) che questa situazione sia causata dai colori e da certe immagini contenute nei videogiochi stessi, un po' come nell'epilessia. Conosco altri casi simili al mio e anche una persona che, appena comincia a giocare a qualsiasi videogame, ha delle vere e proprie crisi. Ora, mi domando: perché non esistono monitor e tecnologie che risolvano o riducano la portata di questi problemi per chi è epilettico o semplicemente più sensibile alle stimolazioni visive? Siamo forse una fascia di utenti commercialmente meno importante? Penso tu capisca quant'è difficile rinunciare alla propria più grande passione, mi piacerebbe tanto poter provare tutti i nuovi giochi! Ti ringrazio per l'attenzione.

Luca Di Prospero

Caro Luca,
approfitto della tua lettera per svelare a te e a tutti i lettori una piccola curiosità redazionale: fra le file dei collaboratori si celano dei personaggi che hanno sì fatto della propria passione per i videogiochi un lavoro, ma che, allo stesso tempo, svolgono delle professioni insospettabili. Fra questi c'è il buon Francesco Mozzanica, che, fra una recensione e l'altra, trova il tempo di fare un salto in ospedale a visitare pazienti e a curare malattie di ogni tipo (o forse è il contrario?). Scherzi a parte, gli ho chiesto un parere a proposito del tuo problema e, senza la pretesa di effettuare una diagnosi precisa a distanza, il nostro dottore redazionale suggerisce di effettuare una visita presso un oculista.

È risaputo che esistono dei soggetti particolarmente sensibili agli stimoli audiovisivi che patiscono alcuni disturbi videogiocando o osservando un monitor acceso, ma è anche vero che, molto spesso, è sufficiente un piccolo problema alla vista per scatenare i più svariati sintomi. Detto questo, non esistono delle vere e proprie tecnologie in grado di ovviare a problemi derivanti da epilessia e simili. Chi ne soffre, purtroppo, deve limitare o addirittura eliminare certe attività che possano provocare degli attacchi acuti e non. Gli utenti portatori di questo tipo di sensibilità non vengono affatto ignorati dalla case produttrici che, semplicemente, non dispongono, al momento, di alcun metodo valido per ovviare al problema. Vale la pena sottolineare che, per quanto riguarda la salute degli occhi, la scelta di un buon monitor contribuisce in maniera determinante. Quando si acquista un monitor, occorre prestare attenzione a dimensioni, risoluzione e refresh: tali fattori non sono correlati solo alla qualità grafica in sé, ma determinano anche l'eventuale affaticamento della vista.

GIOCHI COMPUTER

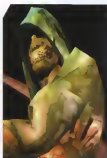
dal Forum di gamesradar.it

È ORA DI AVERE PAURA!

Nel **Thread** *"Clive Barker's Undying"* BOSE ci racconta che: Tra poco gli arriverà questo vecchio shooter, di cui ha sentito molto parlare, ma che non ha mai giocato né visto. Volevo sapere se qualcuno ci ha giocato.
Più che qualcuno, diciamo pure molti. Intanto c'è Shock85: Assolutamente sì. È uno dei massimi esponenti di FPS horror. Assolutamente da giocare. Bell'acquisto, ma ricordati di scaricare la traduzione dei testi, visto che il gioco è totalmente in inglese. Della stessa opinione è Ipteknoman: È il primo titolo horror che ho giocato e finora lo considero il migliore.
Ha un'atmosfera di paura perfetta, anche grazie al sonoro, che al posto della solita musica ha continui rumori ambientali come fulmini, pioggia, vento, suoni di artigli che battono sui muri... Quando ci ho giocato per la prima volta, ho rischiato di farmela addosso varie volte.

UNA QUESTIONE SERIA

Quella proposta da jonajams è una discussione alquanto interessante. L'autore del **Thread** "Giocare non alla difficoltà massima rovina il gioco?" affronta il discorso partendo: Dalla rivoluzione di *F.E.A.R.* e dal livello di intelligenza raggiunto da *Infernal*. Giocare a un livello di difficoltà basso pregiudica la qualità dell'Intelligenza Artificiale? Si riesce comunque ad apprezzare il titolo?
Secondo TheShadow: È naturale che, giocando a livello facile, ti sembri di giocare a un titolo qualsiasi. Con *F.E.A.R.* ho fatto la prova e ti garantisco che è meglio giocarci a livello difficile. Ti diverti di più a uccidere i nemici e ci sono maggiori scariche di adrenalina. Attenzione, però, che l'aumento della difficoltà potrebbe far emergere il problema suggerito da cetruzzo: Se, alzando troppo la difficoltà, impazzisci perché è troppo difficile, allora è meglio giocarci a un livello più basso. Uno deve decidere in base alla propria abilità, però giocare sempre al minimo di sicuro rovina il gioco.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come talvolta succede, una delle vostre mail mi ha commosso (no, non dico quale): mi è tornato in mente lo splendido periodo, di qualche anno addietro, in cui ho rischiato il licenziamento perché non riuscivo a staccarmi da *Ultima Online*. Letteralmente – un Grande Capo mi voleva parlare, e io continuavo a dire "Un attimo, un attimo, adesso arrivo, devo solo fare una cosina". L'incidente diplomatico si è successivamente risolto, ma sono stato invitato ad avere un rapporto più normale (leggi: moderato) con *UO*, cosa che mi ha portato a distaccarmene e lasciarlo perdere per molto tempo. Bene: mi è tornato il desiderio di giocare a *UO* e, appena finisco di scrivere le paginette, riattivo l'account. Se riesco a far passare il mio ritorno di fiamma come "indagine", tra qualche tempo potrei anche scrivervi le mie impressioni su com'è tornare a *UO* dopo tutto questo tempo e tutta quest'acqua sotto i ponti – altrimenti, vi dirò come mi chiamo, dove sarò e giocheremo insieme. Niente Domandona, questo mese: rispondete pure a quelle vecchie, al solito gmc.kevorkian@sprea.it.

Ciao sommo,
è la prima volta che ti scrivo e vorrei rivolgerti alcune domande sui giochi online. Mi diletto da poco più di un anno con *Guild Wars* e, dopo averlo finito con più personaggi, mi sono un po' stancato del gioco. Volevo chiederti se ci sono altri titoli online di buon livello come *GW* o *WoW* tradotti in italiano (dato che, purtroppo, non conosco l'inglese, né altre lingue straniere).
Girando per vari forum, ho trovato due giochi che, forse, usciranno tradotti in italiano: *Lineage II* (ho sentito che dovrebbe arrivare ad aprile 2007) e *Warhammer Online*, previsto per fine anno. Mi sai dare qualche notizia?
Altrimenti, esistono altri giochi online (fantasy) tradotti in italiano o abbastanza intuitivi da non richiedere la conoscenza di una lingua straniera?

Giovy

Allegro Giovy, parto dalla fine – anzi, dalla domanda che non mi hai fatto: la ragione per cui ci sono così pochi MMORPG tradotti in italiano è semplicemente che l'Italia non è un mercato particolarmente ricco per i videogiochi PC in generale, e per quelli online in particolare.
Lo sta diventando, grazie alla diffusione delle ADSL e degli altri collegamenti veloci, però è rimasta indietro rispetto a Paesi quali la Francia, la Germania, la Corea del Sud, eccetera. Quindi, per una casa che produce un videogioco costoso da tradurre, come un MMORPG (a causa delle innumerevoli descrizioni e dialoghi), la localizzazione in italiano è davvero in basso nella lista delle priorità.

Ave a te, Kevorkian, re del multiplayer. Ti scrivo da molto lontano, per parlarti di un problema che non mi permette di trascorrere le giornate giocando a *Call of Duty 2*: anche avendo attivato PunkBuster, 20 secondi dopo essere entrato in un server, vengo sbattuto fuori con un messaggio d'errore che dice **RESTRICTION: losing key packet**. Cosa posso fare?

achille

Achille, ho cercato e cercato per mari e monti (ok, non è vero, ma mi piace un'iperbole, di tanto in tanto), e ho trovato una possibile spiegazione: alcuni antivirus e firewall impediscono tanto l'aggiornamento, quanto il funzionamento di PunkBuster, che quindi inizia a comportarsi in malo modo. Teoricamente, dovrebbe bastare impostare i programmi di cui sopra perché lascino lavorare PunkBuster senza dargli noia; in pratica, però, il procedimento è un tantino più complesso...
Per risolvere il problema, vai su **www.evenbalance.com**, nella sezione di *CoD 2*, e scarica la versione più aggiornata del client (non so dirti quale sarà, visto che cambia piuttosto spesso). Prima di installarla, scollegati da Internet, disattiva antivirus e firewall, e disinstalla la versione precedente; installa quella nuova e fai ripartire i software di protezione assicurandoti che PunkBuster abbia tutti i permessi necessari per accedere a Internet. A questo punto, dovrebbe automaticamente scaricare alcune parti necessarie (un servizio Windows, nella fattispecie) e la vita potrebbe ricominciare a sorriderti.

Wolfenstein: Enemy Territory è un gran gioco ed è gratuito: cosa chiedere di più dalla vita?

Supremo Kevorkian,
mi puoi consigliare dei giochi sparatutto multiplayer online (preferibilmente gratis): ho fatto esperienze in titoli come *Warrock* (stupendo gioco di guerra, ora divenuto a pagamento e ne ignoro il motivo) e altri. Potresti rispondermi via e-mail e, se vuoi, pubblicare la mia?
Grazie

Ghost1910

PS: Non ho 97 anni

Privarmi così della possibilità di fare una delle mie classiche battute sul nickname è poco cortese, carissimo Ghost1910. Il mio repertorio non è illimitato, sai?
In ogni caso, se sei in cerca di sparatutto gratuiti, vale la pena di provare *America's Army* (**www.americasarmy.com**), dall'approccio molto tattico e "realistico", o l'ottimo *Wolfenstein: Enemy Territory* (**www.splashdamage.com**, nella sezione Downloads), talmente valido da aver spinto la stessa id Software ad allearsi con gli sviluppatori Splash Damage per *Enemy Territory: Quake Wars*. Facendo un giro su Google, puoi anche trovarne altri, naturalmente – però, ritengo che i due che ti ho consigliato siano abbastanza soddisfacenti per tenerti occupato per un po'...

Quando non si trovano giocatori online per un titolo di cui è uscito un seguito, è facile che ci sia stata una migrazione di massa – come nel caso di *TrackMania Sunrise*, soppiantato da *TM United*.

Salve,
mi chiamo Antonio, scrivo da Città di Castello (PG) e sono un vostro lettore affezionato!
Per la prima volta, però, ho problemi con *Splinter Cell: Chaos Theory*: mentre gioco, il PC va in crash, cioè si resetta da solo, come se qualcuno premesse il pulsante reset! Non vi dico che nervi!
Anche diminuendo la risoluzione, il disguido persiste!
Non credo di avere un PC vecchio e malfunzionante, ma non riesco a capire il problema.
Potete aiutarmi?

Antonio

Antonio, sono certo che tu volessi inviare questa mail a qualcun altro (magari, a Quedex), però ti rispondo lo stesso per darti un consiglio: clicca con il tasto destro su **Risorse del Computer**, poi su **Proprietà** dal menu che compare; vai nella scheda **Avanzate** e clicca sul pulsante **Impostazioni** della sezione **Avvio e ripristino**. Nella pagina che comparirà, troverai una sezione **Errore di sistema**: togli la spunta dalla casella **Riavvia automaticamente**. In questo modo, qualunque sia il problema che fa resettare il PC mentre giochi, avrai qualche possibilità di scoprire di cosa si tratti, invece di ritrovarti improvvisamente davanti alla schermata del BIOS.

O terrore delle arene,
sono un appassionato di FPS con gli alieni e mi stavo interessando ad *Area 51*.
Ho controllato in ogni sito, ma nessuna recensione parla del suo multiplayer.
Mi potresti dire quali sono le sue modalità di gioco e fino a quanti partecipanti possono giocare in un server?
Saluti.

DARKSIMO

La definizione "appassionato di FPS con gli alieni" è quanto mai curiosa – un FPS con un solo alieno qualificherebbe, oppure devono essere necessariamente sciami di aracnoidi di Epsilon Iridani?
Venendo a noi: direi che la ragione per cui la maggior parte delle recensioni non parlano del multiplayer di *Area 51* è che non è nulla di speciale. Soliti 16 giocatori, soliti DM/CTF eccetera – insomma, sembra proprio che la maggior parte degli sforzi siano stati dedicati al single player. Con questo non voglio dire che non valga la pena di provarlo, se lo trovi a buon prezzo (a noi non è piaciuto moltissimo, ma non si può mai dire), però credo che, quanto a multiplayer, si riesca a puntare molto più in alto.

Ciao Kevo,
volevo rispondere alla Domandona del mese scorso. Di solito, seguo i giochi di alcuni sviluppatori, id Software e Bethesda davanti a tutti, grazie ai quali ho potuto godere di capolavori quali *Quake 3 Arena*, *Doom 3*, *Morrowind* e *Oblivion*, eccetera. Al momento, tengo d'occhio anche Epic per *UT3*. Ora, volevo chiederti una cosa: giocando a *Q3*, saprai di sicuro dei comandi "rate", "snaps", "cl_maxpackets", che migliorano la qualità del ping e della connessione. Puoi dirmi gli stessi comandi di *Quake 4*, visto che al momento è giocato più da Strogg che da umani e sui pochi server con giocatori ho parecchio lag? Inoltre, volevo chiederti perché su *TrackMania Sunrise* trovo pochi server e giocatori: devo forse installare l'add-on *Extreme* o devo completare più piste nella campagna single? Saluti da me e da tutto il mio clan =EdA= di *Q3*. Continua così!

DuX

PS: Mi trovo perfettamente d'accordo con te in merito alla risposta a Parabellum: spesso, ho un ping più elevato di vari giocatori, ma grazie alla mia abilità faccio ugualmente mangiare la polvere a molti. Dire che con una connessione migliore per il singolo e impostazioni di default per tutti è "giocare alla pari", per me, è indice di "niubbità", ovvero il bisogno di essere avvantaggiati per riuscire a racimolare qualche frag.

Stimatissimo, devo darti una brutta notizia: il codice di *Quake 4* è così diverso da quello del precedente *Q3A*, che buona parte degli "smanettamenti" che andavano bene e avevano senso prima, adesso sono totalmente irrilevanti. Detto ciò, ci sono un paio di variabili che puoi impostare (scrivendo "seta nomevariabile valore" nella console).
La prima è **net_clientMaxRate**, più o meno l'equivalente della vecchia **rate**: il valore di default è di 16000 per le connessioni ADSL e 25600 per quelle LAN – prova a ridurlo un po' e vedi cosa succede. Un'altra variabile che ti può interessare, soprattutto se sei su ADSL, è **net_clientUsercmdBackup**, che controlla quante "copie" dei comandi vengono inviate al server dal client. Normalmente, è impostata su 5: prova a mettere a 3 e vedi cosa succede. Tieni conto che, se la qualità della connessione non è ottima, ridurre la ridondanza dei comandi può significare che migliora il ping, ma si perdono dati, e ti trovi ad andare velocissimo, ma a sparare una volta su tre...
Per quanto riguarda *TrackMania Sunrise*, puoi senz'altro provare a installare *Extreme*, ma la ragione per cui trovi pochi giocatori è, molto probabilmente, il fatto che gli appassionati si sono spostati sul più recente *TM United* (distribuito in Italia da Koch Media).

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

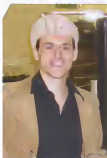
Onnisciente Kevorkian, ecco la mia interpretazione del tuo tema del numero di maggio. Come puoi vedere, il gioco in questione è *Call of Duty 2* online, precisamente nella mappa di Toujane.
Qui, con il mio fucile da cecchino, mi sono trovato ad affrontare tre soldati tedeschi armati fino ai denti. In inferiorità numerica e preso dal panico, ho sparato una fucilata e... ho centrato per sbaglio un mio alleato che stava sopraggiungendo ad aiutarmi! Cosa è successo dopo è facile da immaginare. So già che alcuni crederanno che, forse, questa immagine sarebbe andata bene per il contest "La situazione da cui non si esce vivi", ma a me è venuto spontaneo inviarlo riguardo "Ooops!". Ciao e un saluto da tutta la comunity di *Call of Duty 2* online!

Andryluca

Hai fatto benissimo a definirlo un "Ooops!", perché immagino che tu ne sia uscito vivo. Sono sicuro che, dopo il tuo colpo, i soldati tedeschi siano stati troppo impegnati a ridere per riuscire a spararti. Quindi, complimenti per aver vinto la (metaforica) Buccia di Banana D'oro, premio che tenevo appunto in serbo per l'edizione "Ooops!" del nostro concorsino.

Tre nemici, un alleato, un colpo in canna: a chi sparare?

Passando ad altro, ecco il nuovo tema del mese!
"La Mischia". Non vale prendere immagini di *Madden* o di giochi di rugby, ovviamente. Per il resto, l'interpretazione è assolutamente libera – aspetto le vostre immagini al solito indirizzo (**gmc.kevorkian@sprea.it**).

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo Bittanti,
ti scrivo per esprimere alcune considerazioni sulla recente, drammatica strage nel campus americano Virginia Tech. Il 16 aprile scorso, Cho Seung Hui, uno studente ventitreenne di origini sudcoreane, ha ucciso decine di compagni e diversi professori nelle classi e nei dormitori dell'università statunitense con due pistole acquistate un mese prima, per poi lasciare un videomessaggio, una lettera e delle fotografie al network NBC. Ricordo che, la sera stessa, il TG1 italiano ha esordito con una frase di questo tipo: "Cho Seung Hui, uno studente di 23 anni di origini sudcoreane, ha compiuto una strage nel campus americano sparando a numerosi ragazzi. Lo studente aveva problemi mentali ed era figlio dei videogiochi e dei film violenti". Qualche giorno dopo, "Il Corriere della Sera" pubblicava le sue foto commentando come le pose ricordassero Lara Croft, film quali "Old Boy" (quella in cui il ragazzo brandisce un martello) e il Robert De Niro di "Taxi Driver" e "Il Cacciatore". Dopo aver riassunto i fatti, desidero esprimere alcune opinioni sul caso. In primo luogo, ci tengo a precisare che il folle gesto non può essere giustificato né assolto, ma solo condannato. Allo stesso tempo, vorrei sostenere che le responsabilità non possono essere attribuite unicamente a Cho Seung Hui. In altre parole, sappiamo tutti che una vita umana non ha prezzo e lo stesso vale per trentatré vite umane. Nessuno desidera accollarsi le responsabilità di un massacro di simili proporzioni. Ecco, allora, che media e politici attaccano frontalmente Cho, definendolo un malato mentale di cui, tuttavia, non si poteva prevedere un simile gesto. Ma l'attacco a Cho si traduce nella critica di film e videogiochi violenti che avrebbero fornito delle ispirazioni, alimentando la folle volontà di vendetta verso una "società abbietta di figli di papà", come ha dichiarato nel suo video. Gli amici e le persone che gli erano vicine dicevano che era una persona isolata, che trascorreva molto tempo davanti al PC. Personalmente, ritengo che Cho sia un caso estremo. Abbandonato dalle stesse persone che poi lo accusano di stare sempre davanti al computer. Il fenomeno, però, non è unico. Anche nei casi più "normali", i genitori non hanno tempo da spendere con i propri figli. Allo stesso tempo, vivono in modo conflittuale questa loro mancanza, sentendosi minacciati da tutto ciò che attrae l'attenzione dei più giovani, dai videogame ai film.
Gli adulti provano, in alcuni casi, anche un'emozione molto vicina alla gelosia e osteggiano ipocritamente ciò che li ha rimpiazzati. Negli Anni '80 e '90, il bersaglio preferito delle critiche era la TV. Oggi si attacca un'altra "baby-sitter" elettronica: i videogiochi. Allo stesso modo, chi ha permesso a Cho di isolarsi e di comprare delle armi per attuare il folle gesto indisturbato, ora, non accetta di assumersi le pesanti responsabilità, cercando un capro espiatorio. L'industria delle armi è preoccupata che la vendita di fucili e pistole venga compromessa dopo questo episodio. L'ipocrisia regna sovrana. Il punto è che il consumo esagerato di PC, videogiochi e film violenti, era un primo segnale della follia del ragazzo. Cho tentava di sfogare la sua rabbia con i media. Non c'è l'ha fatta. Si sarebbe potuto evitare il massacro, interrogandosi sulle ragioni che avevano spinto il giovane ad alienarsi. Ora, rimane solo una grande tristezza. Cho era un malato di mente. Inutile cercare scuse o difenderlo. Era, e rimane, completamente responsabile del suo gesto. Ma occorre comprendere che, oltre a Cho, altri sono responsabili della sua pazzia. Cercare le cause nei videogiochi e nei film è fin troppo facile.

Marco Gabriele Beretta
(natz868@hotmail.it)

CounterStrike è stato citato da diversi giornalisti come una delle possibili fonti d'ispirazione della strage nel campus americano Virginia Tech.

Premesso che GMC non è la sede più appropriata per esaminare questo tragico incidente, mi limito a osservare che i videogiochi sono il capro espiatorio perfetto per una società che non accetta di mettersi in discussione, né di affrontare i problemi alla radice. Attribuire ogni responsabilità alla "cultura pop" - dal divertimento elettronico ai fumetti, dalla musica al cinema - rappresenta la soluzione preferita degli psicologi che affollano i talk show e che intervengono puntualmente nei dibattiti televisivi. Questo deplorevole fenomeno ci distrae dalle ragioni profonde che si celano dietro episodi di inesplicabile follia. L'attacco preventivo all'intrattenimento confonde anziché chiarire, oscura invece di illustrare.
Si tende a dimenticare che la violenza simbolica della "pop culture" non esiste a prescindere da uno specifico contesto sociale e culturale. In quanto espressione dell'essere umano, la violenza simbolica ritorna, in forma persistente, in ogni forma di narrazione, dalla Bibbia agli sparatutto in soggettiva. Affermare che la nostra cultura sia più violenta di quelle che ci hanno preceduto non è solo storicamente errato, ma anche fallace sul piano logico. Il grande paradosso è che, pur avendo a disposizione una sovrabbondanza di materiale iper-violento, la nostra società è più "pacifica" di quelle passate, nonostante occasionali episodi drammatici come quello avvenuto al Virginia Tech.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Andrea (**andreino90@libero.it**) condivide con noi alcune interessanti osservazioni su "eXistenz" (David Cronenberg, 1999), riflessione cinematografica sui videogame. Nel mondo immaginato dal regista canadese, i videogame sono "espressione del nostro pensiero d'arte, ponte tra la *carne* (uomo) e la *tecnologia* (videogioco), facendoci riflettere sulla domanda: Dove finisce la realtà e dove comincia il videogioco? Un interrogativo interessante, che evoca chiari temi metafisici, ma che fornisce allo spettatore una chiara risposta: non è possibile separare la realtà dall'illusione.
Se, quindi, tale affermazione è veritiera, pertanto il videogioco rappresenta la più forte deformazione della realtà che vuole penetrare all'interno di noi stessi, come possiamo capire quale sia la realtà intesa da un videogiocatore? La realtà è ciò che percepiamo. Ma se è così, il personaggio del dr. O'blivion (del precedente film "Videodrome", 1983) il quale affermava: La televisione è la realtà e la realtà è meno della televisione, avrebbe detto il vero. In questo caso, chiaramente, prendiamo d'esempio il videogioco, poiché è ciò che interessa a noi... Tu cosa ne pensi?".
Ti rispondo con una domanda: è *reale o Microsoft*? Il tema meriterebbe una trattazione approfondita. Mi limito a sottolineare che Cronenberg ha colto la natura profonda del videogame meglio di altri. Il regista ha compreso che, per un giocatore, la realtà simbolica dei mondi virtuali è più "vera" della realtà tangibile dei mondi "reali".

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Ma quanto sarebbe bello se, almeno per un mese, le richieste d'aiuto fossero facili da soddisfare. Invece no, mai! Anche in questo numero, mi trovo alle prese con viaggi galattici, zombi inferociti e sfide fantastiche. Per non parlare delle arrampicate principesche. Ah, quelle sì che sono bestiali!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – KNIGHTS OF THE NINE

B Ciao Skulz,
ho un problema con *Knights of the Nine* per *Oblivion*. Ho già recuperato l'elmo, l'armatura, i guanti e lo scudo del crociato, e ora devo prendere gli stivali. Quando vado dai monaci per chiedere informazioni, però, non mi dicono niente. Ho provato a caricare un altro salvataggio e a rifare tutta la quest, ma nulla. Ho anche aspettato quattro giorni dai monaci e non è successo alcunché. Rispondimi, ti prego. Grazie.

Mingo

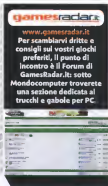
R Per ottenere gli Stivali del Crociato, devi andare al Tempio di Kynareth, che si trova a occidente della Città Imperiale. Mi pare di ricordare che, per attivare la quest, tu debba parlare con sir Juncan. Poi, quando arrivi al tempio, dialoga con Avita Vesnia, che ti spiegherà i dettagli della prova che dovrai affrontare. Dopo la chiacchierata, procedi alla volta del bosco delle sfide e riponi nel fodero qualunque arma tu stia brandendo, perché non dovrai utilizzarla. Procedi verso ovest nel boschetto fino a un gruppo di alberi biancastri e preparati a venire assalito da un animale selvaggio. Per superare la prova, è fondamentale che pari gli attacchi della fiera, senza mai restituire un colpo. Ultimata la prova, Kynareth ti indicherà l'entrata di una grotta segreta, dentro cui riuscirai a raccogliere gli agognati stivali.

A volte, anche un supereroe come *Spider-Man* ha bisogno di un piccolo aiuto, per procedere nella sua missione.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

B Ciao Skulz,
sono Francesco e ho un problema con *Spider-Man: The Movie*. Mi trovo nel secondo livello e, dopo aver battuto il boss che si trova nella stanza, non so più cosa fare. Aiutami!

Francesco

R Ciao Francesco, dopo aver eliminato il bandito che ha fatto fuori lo zio di Peter Parker, ti trovi ad affrontare un livello di allenamento, nel quale puoi prendere confidenza con le mosse di Spider-Man. In pratica, si tratta di seguire le istruzioni che compaiono sul monitor e poi raggiungere l'icona del ragno blu sul tetto di un edificio. A questo punto, verrai attaccato da alcuni robot. Sconfiggili tutti per accedere al primo vero livello del gioco, in cui dovrai aiutare la polizia ad avere ragione degli uomini di Shocker.

Linea diretta

R "Ciao Skulz," ciao **Gabry**, "Ti scrivo per aiutare **Hitman 89** in merito al problema di *Call of Duty*. Il problema è dovuto alla mancata installazione degli ultimi driver della scheda video o delle DirectX 9.0. Mentre l'installazione delle DirectX viene consigliata durante quella del gioco, i driver per la scheda video si possono trovare sul sito del produttore. Se si tratta di una NVIDIA o di una ATI, sono solitamente presenti nel DVD di GMC."

R "Caro Skulz, volevo aiutare **Andrea**, che nel numero 127 di GMC chiedeva aiuto per *Hidden & Dangerous 2*." Perfetto, omonimo **Andrea**, ti lascio volentieri la parola. "Innanzitutto, devi equipaggiare ogni uomo con un fucile silenziato. Chi non lo possiede non deve salire sulla nave. Con il primo uomo sali sul ponte, sdraiati e mira verso le scalette di ferro su cui fanno la ronda alcuni tedeschi. Elimina tutti quelli che vedi e rimani in quella posizione. Poi, con il secondo uomo, sali, sdraiati e mira verso la parte opposta del ponte. Infine, sempre stando sdraiato, togli

La parola all'esperto Prince of Persia: I Due Troni

D Caro Skulz,
ho due problemi. Mi si è fuso il monitor e poi mi sono perso in *Prince of Persia: I Due Troni*. Il livello è Il Pozzo degli Antenati. Dopo essere diventato "dark", corro sul muro con le catene, salto, attivo nuovamente le catene e balzo sulla trave.
Vado su una piattaforma, corro sul muro e faccio scorta di sabbia. Poi, corro sul muro e arrivo a una porta. Uccido i mostri, ma poi non so più che fare. C'è una colonna, ma ho visto che non mi serve.
Ti ringrazio da subito per il prodigioso consiglio che potrai darmi e, scusandomi per la mia impertinenza, ti chiedo quanti livelli mancano per finire il gioco. Ciao.

Nuju

R Dunque amico Nuju, per il monitor non ti posso aiutare. Diverso il discorso con il Principe, anche se non è facile capire con precisione dove ti trovi. Procediamo con ordine. All'inizio del livello, dovresti essere passato da una porta alla sinistra del protagonista e aver corso sul muro verso destra. Hai poi usato le catene per aprire un altro muro e raggiungere una piattaforma. A questo punto, dopo, l'ennesima corsa sulla parete, dovresti aver estratto la parete successiva agendo con le catene sulla fiaccola e, da lì, aver raggiunto una piccola trave. Ora, si tratta di procedere lungo la trave, saltare sul palo al centro del pozzo e da qui, sempre per mezzo delle catene del Principe Nero, raggiungere la catena sopra la tua testa. Lasciati scivolare verso il basso e salta per aggrapparti alla trave, dalla quale devi andartene in fretta, prima che si rompa. Procedi verso destra e salta sulla piattaforma di fronte. Corri lungo il muro e aggrappati alla torcia con le tue catene, per aprire una nuova parete. Superala rapidamente e infilati nella porta, per trovare un po' di oggetti da distruggere per ricaricare l'energia. Spero di esserti stato utile.

X2: LA MINACCIA

B Salve Skulz,
ho comprato il gioco *X2: La Minaccia* e mi sono smarrito nella seconda missione: quella in cui devo andare a prendere gli scienziati, raccogliere la figlia del capitano e recarmi alle nubi di Arteus. Potresti, per favore, indicarmi la strada da seguire. Grazie per l'aiuto.

Cristian

R Ciao Cristian, dopo aver accettato la missione, parti dal Quartier Generale e vola attraverso il Portale Sud alla volta della Cintura di Asteroidi. Attracca alla Cristalleria TerraCorp e premi il tasto **D** per accedere alle opzioni di commercio, quindi seleziona le schede che hai a bordo e scaricale tutte. Dopo aver lasciato la stazione, supera il Portale Nord e torna al Quartier Generale nel sistema Terra di Luce, per parlare ancora con Elena Kho. Ora, devi andare a prendere Mi Ton e Saya Kho nello Spazioporto Commerciale Boron, nel sistema Nube di Atreus. Passa attraverso il Portale Nord di Terra di Luce, poi ancora a Nord di Terra Argon, quindi supera il Portale Est della Nebulosa di Herron e, infine, vai a est ne La Tana. Lo Spazioporto Commerciale Boron della Nube di Atreus è in basso a destra rispetto al portale di accesso: lo riconoscerai all'istante, per via della sua peculiare forma a spirale. Dato che la manovra di avvicinamento non è delle più semplici, ti consiglio di utilizzare l'attracco automatico, attivabile nel menu di bordo principale. Quando sei entrato nello spazioporto, parla con Saya Kho.

RESIDENT EVIL 4

B Mitico Skulz,
sono un assiduo lettore di GMC e voglio farvi i complimenti per la rivista, credo sia la più chiara e completa di tutte. Sto impazzendo con *Resident Evil 4*: sono arrivato in un punto dove tre zombi mi lanciano un macigno e io dovrei scappare per evitarlo. Durante l'azione, compare sul monitor la scritta SPRINT, ma ho provato a premere tutti i tasti senza riuscire in alcun modo a tagliare la corda. Puoi aiutarmi? Ti ringrazio anticipatamente. Saluti.

Danilo

R Ciao, il tasto che devi premere dovrebbe essere quello corrispondente al pulsante Azione, ovvero quello che finora hai utilizzato per raccogliere gli oggetti e per aprire le porte. Se non vado errato, nella fase successiva della scena dovrai premere delle combinazioni di pulsanti: tasto azione più tasto della corsa e tasti utilizzati per impugnare le armi. Mi permetto di darti un consiglio, per apprezzare al meglio il gioco: usa un gamepad con due levette analogiche e configura la disposizione dei tasti nel menu delle opzioni. Ti divertirai molto di più.

GIOCHI COMPUTER

NEL CD E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

■ **Nella galassia di *X2: La Minaccia*, è facile perdere la retta via, a meno di non farsi guidare dagli esperti di GMC.**

Quesiti dal passato Baldur's Gate 2

D Carissimo Skulz,
ho riesumato un titolo del passato, il bellissimo *Baldur's Gate 2*, ma mi sono bloccato a pochi attimi dall'inizio! Sono rimasto fermo nel punto in cui devo liberare una certa Jaheira, ma non trovo la chiave per aprire la cella.
Come posso fare? Aiutami, ti prego!

Cisco

R Ciao Cisco, dopo che la tua compagna Imoen ti ha liberato, devi subito impegnarti a trovare dei compari che ti aiutino nell'impresa. Per liberare Minsc devi semplicemente farlo innervosire e fargli distruggere le sbarre della sua cella. Nel caso di Jaheira, invece, bisogna usare una chiave per aprire la porta. La trovi sul tavolo nella stanza a sinistra rispetto alla sua cella. Dopo averla presa, ricordati di controllare l'ambiente circostante per reperire armi, corazze e pozioni.

l'equipaggiamento subacqueo di entrambi i soldati e lascialo nel punto in cui ti trovi.
Non ti rimane che ripulire la nave usando solo le armi silenziate."

D "Ciao Skulz," ciao **Luca**, "Ho un problema che mi assilla da qualche tempo. Nella quarta missione (Amsterdam) di *Rainbow Six Lockdown*, i due ostaggi al secondo piano della prigione non rispondono al mio comando (Salva ostaggio) e non reagiscono neppure se impartisco a un mio compagno l'ordine di liberarli.
Ho installato la patch 1.01, dato che credo sia un bug, ma il problema persiste."
Dunque, caro Luca, non ho idea di quale possa essere il problema, perché non ricordo di averlo dovuto affrontare. Chiedo quindi ai tuoi colleghi lettori di darci una mano.

D "Onnipotente Skulz, innanzitutto complimenti per la rivista: è stupenda." Grazie **Gabriele**, ma noi ci siamo già sentiti qui nel Botta & Risposta, o sbaglio? Comunque sia, vai con la richiesta d'aiuto. "Ti scrivo perché ho un serio problema con un gioco allegato a un numero di GMC: *Gothic II*. Mi sono bloccato nel punto in cui devo distruggere la gilda dei ladri, per diventare guardia cittadina.
Mi sono già guadagnato l'accesso ai quartieri alti, ma non riesco a scovare la gilda." Amici esperti di questioni "*Gothiche*", lascio a voi la parola!

SCOOP
prima occhiata

AMERICAN MCGEE'S GRIMM TALES

C'era una volta un ragazzo dal nome strano, che decise di andare in un paese lontano lontano, per raccontare fiabe da brivido...

SVILUPPATORE Spicy Horse **GENERE** Avventura
CASA Gametap **INTERNET** www.spicyhorse.com

LA CINA È VICINA

Mentre alcuni produttori, italiani e non, si lamentano per la concorrenza dei prodotti cinesi a basso costo, altri cercano di sfruttare la situazione a proprio vantaggio. American McGee è fra questi e, dopo aver lavorato a lungo negli Stati Uniti, ha deciso di "emigrare" e fondare il suo team, Spicy Horse, in Cina, abbattendo in questo modo i costi di sviluppo. Speriamo che ciò si rifletta anche in prezzi concorrenziali per i giocatori, che sarebbero auspicabili, considerata soprattutto la brevità di ogni episodio di *American McGee's Grimm Tales*.

IL NUOVO GIOCO DI AMERICAN MCGEE VA ATTESO CON IMPAZIENZA PERCHÉ:

- Rileggerà le fiabe dei fratelli Grimm in chiave dark.
- Esalterà chi adora i contenuti a episodi.
- Riempirà il vuoto lasciato dal progetto relativo a "Il Mago di Oz".
- Permetterà ad American di riscattarsi dopo *Bad Day L.A.*

DATA DI USCITA **2008**

CHI ha letto le versioni originali delle fiabe che eravamo abituati a sentirci narrare da bambini sa che tali racconti riescono a essere molto più inquietanti delle reinterpretazioni a opera di Walt Disney, nei suoi lungometraggi animati.

Basti pensare alla protagonista di "Alice nel Paese di Meraviglie" di Lewis Carroll, che nel libro è un personaggio molto più complesso e "maturo" di quanto sembri nell'omonimo cartone animato. In ogni caso, è lontano chilometri dalla trasposizione in chiave videoludica realizzata da American McGee, che con il suo *Alice* (il gioco d'azione/avventura del 2000) ha reso la bambina un personaggio dark, ricco di fascino e ambiguità. Chi ha apprezzato questa ottima rivisitazione a tinte scure dell'opera di Carroll, sarà interessato ai "lavori in corso" dell'eclettico programmatore, il quale, dopo la delusione di *Bad Day L.A.*, ha deciso di tornare a realizzare un gioco con ambientazione dark ispirato ad alcune delle fiabe più note ai giovanissimi. Il progetto non ha ancora un titolo definitivo, ma è certo che sarà basato sulle storie raccolte dai fratelli Grimm (citiamo Biancaneve e Cenerentola, fra le tante) e che non sarà adatto ai bimbi (probabilmente, l'indicazione PEGI si assesterà attorno ai 17 o 18+).

Le notizie su quello che è stato chiamato *American McGee's Grimm Tales* sono ancora abbastanza confuse e in queste

"NON SARÀ UN GIOCO ADATTO AI BAMBINI!"

pagine pubblichiamo tutto il materiale grafico attualmente in nostro possesso. Sappiamo che non sarà un unico gioco, ma che McGee ha deciso di sfruttare l'intuizione di Valve relativa allo sviluppo a episodi. Non sarà uno sparatutto, né un'avventura sullo stile dei recenti *Sam & Max*, bensì un videogame con visuale in terza persona, sullo stile di *Alice*, in cui il giocatore si vedrà proiettato nel magico mondo delle fiabe dei Grimm.

Una sorta di "filo conduttore" legherà tutte le fiabe, che indicativamente richiederanno una mezzoretta per essere finite, pur offrendo parecchio altro diletto grazie a extra sbloccabili. McGee rimane ancora abbottonato sia su come il protagonista potrà interagire all'interno del mondo virtuale, sia su quali saranno questi extra che dovrebbero tenerci incollati allo schermo anche dopo aver completato l'episodio (parla di minigiochi e veicoli aggiuntivi), e si limita ad affermare che la frequenza delle uscite dovrebbe essere ben più elevata rispetto a quanto fa Valve con *Half-Life 2*.

Rimaniamo in attesa dei primi mesi del prossimo anno, che dovrebbero vedere l'uscita del primo capitolo di *Grimm Tales*, sperando che il progetto non faccia la fine del titolo basato su "Il Mago di Oz", che mai ha visto la luce. GIOCHI COMPUTER

Gli studi preparatori lasciano intuire quale sarà lo stile grafico del gioco.

Oltre alle fiabe dei Grimm, non mancheranno rivisitazioni di classici come "Pinocchio", di Collodi.

I particolari più inquietanti di fiabe e favole verranno ulteriormente accentuati dal gusto dark di McGee.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Spicy Horse
- **Provenienza:** Shangai
- **Nati nel:** 2006
- **Storia:** Spicy Horse è una compagnia appena fondata da un American McGee appositamente "emigrato" in Cina. Lui rimarrà la mente dietro il progetto e lo conosciamo bene per essere stato un level designer per *Doom II, Quake* e *Quake II*. Si è poi staccato da id per produrre i suoi giochi, tutti contraddistinti dalla dicitura American McGee's ben strillata nel titolo.
- **Li conosciamo per:** Il lavoro meglio riuscito di American McGee è *Alice*, seguito a ruota da *Scrapland*. Da dimenticare l'ultima sua fatica, *Bad Day L.A.*, ricco di humor nero, ma deficitario in termini di giocabilità.

IL GIARDINO DEL MAGO (DI OZ)

Di *American McGee's Oz* si è parlato a lungo, ma non si è mai visto alcunché, nemmeno una misera immagine. Fanno eccezione alcune action figure, ormai introvabili, che lasciavano immaginare atmosfere "malate", sullo stesso piano di *Alice* (non a caso, lo stile assurdo dei personaggi era lo stesso). American sembra però molto testardo e, pur non essendo riuscito a pubblicare il gioco, ha sfruttato le idee per la sceneggiatura di un film, sperando che qualche produttore di Hollywood le apprezzi. Una possibilità da non scartare, soprattutto se il film basato sulla sua versione di *Alice*, che vedrà la luce quest'estate, si rivelerà un successo.

ATTENDERE PREGO!

Il primo capitolo della nuova opera di American McGee è previsto per i primi mesi del 2008.

CRYOSTASIS

Non è facile sopravvivere al gelido inverno artico.

SVILUPPATORE Action Forms **GENERE** Sparatutto in prima persona
CASA 1C Company **INTERNET** www.action-forms.com

IL MEDIUM CHE VIENE DAL FREDDO

Giocando a *Cryostasis*, si avrà a disposizione un'abilità molto particolare: la Mental Echo. Si tratta di una tecnica speciale del protagonista Alexander Nesterov, grazie alla quale egli potrà penetrare nei ricordi delle persone morte a bordo della nave. Non si tratta, però, di un puro esercizio di macabro voyeurismo, bensì di un passaggio fondamentale per la prosecuzione dell'avventura. Utilizzando questa tecnica, infatti, sarà consentito rivivere in prima persona le ultime azioni di alcuni personaggi e, in questo modo, modificarle, cambiando così il corso degli eventi e sbloccando bonus e passaggi segreti.

CRYOSTASIS VI FARÀ RABBRIVIDIRE DI PIACERE PERCHÉ:

- Vanterà una grande cura per il dettaglio.
- Presenterà un'abilità peculiare: la Mental Echo.
- Permetterà un'ampia scelta di armi.
- Vi farà combattere contro molti nemici diversi.

ANNO **1968, circolo polare artico, il nostro alter ego, il meteorologo Alexander Nesterov della base Pole 21, scopre una nave rompighiaccio intrappolata da anni nella banchisa e apparentemente abbandonata.**

Il problema è che, in realtà, qualcosa è ancora in vita, ma non si tratta di creature amichevoli e innocue, bensì di mostri assetati di sangue e decisi a non lasciare in vita nessun essere umano. È questo l'angosciante inizio di *Cryostasis*, la nuova fatica dei ragazzi di Action Forms. Si tratta di uno sparatutto in prima persona che sembrerebbe possedere tutte le carte per entrare a far parte dell'olimpo degli FPS. La ragione di tutto questo entusiasmo è da riferire al fatto che la struttura di gioco è molto intrigante, visto che, nonostante gli scontri a fuoco continuino a rappresentare una componente importante, il vero fulcro attorno a cui ruota l'intera vicenda è rappresentato dalla sopravvivenza al terribile freddo artico.

Uno degli elementi più interessanti è costituito, infatti, dalla sostituzione della barra della salute con una specie di termometro, indicante la riserva di calore del protagonista. Per questa ragione, bisognerà cercare delle fonti di calore quali falò o lampadine elettriche, così da rimpinguare al massimo la scorta di energia termica ed evitare di morire assiderati. Ogni volta che si dovranno affrontare dei tratti all'aperto, si verrà investiti da una bufera di neve tanto violenta, da rischiare di uccidere per congelamento il nostro eroe.

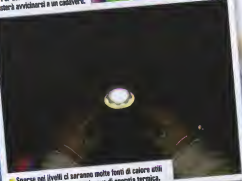
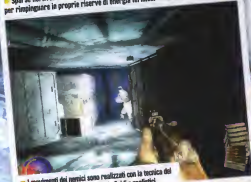
"IL VERO FULCRO DELLA VICENDA SARÀ LA SOPRAVVIVENZA AL TERRIBILE FREDDO ARTICO"

Per sopravvivere, però, non basterà starsene al calduccio; occorrerà anche dimostrare riflessi pronti e precisione. La nave pullulerà di nemici (15 tipologie in tutto) decisi a farci la pelle. D'altro canto, per uscirne vivi si potrà contare su un buon campionario di armi (8 in tutto), in tema con il periodo storico di riferimento e fedelmente riprodotte. In aggiunta, avremo a disposizione un'eccezionale abilità, chiamata Mental Echo. Si tratta, in pratica, di una sorta di viaggio mentale un po' macabro. Avvicinandosi al cadavere di un uomo, infatti, si potranno rivivere i suoi ultimi ricordi, modificando gli eventi del passato, per produrre un cambiamento nel presente.

Da quanto abbiamo constatato, *Cryostasis* sembrerebbe possedere numerose frecce al proprio arco e l'azzeccata struttura di gioco rappresenta solo la qualità più evidente. Per non parlare dell'ottima grafica, che, oltre a presentare ambientazioni molto dettagliate e realistiche (i livelli sono basati sulla struttura di una vera nave rompighiaccio russa), vanta anche un eccezionale motore fisico e dei validi effetti d'illuminazione dinamica. Staremo a vedere; nel frattempo, meglio far scorta di liquido antigelo.

GIOCHI COMPUTER

Procedendo nell'avventura, si avrà a che fare con molti nemici, alcuni pericolosi da vicino, altri da lontano.

Per utilizzare il Mental Echo, basterà avvicinarsi a un cadavere.

Sparse nei livelli ci saranno molte fonti di calore utili per rimpinguare le proprie riserve di energia termica.

I movimenti dei nemici sono realizzati con la tecnica del Cinematic Motion Blur, che li rende fluidi e realistici.

DATA DI USCITA 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Action Forms
- **Provenienza:** Kiev, Ucraina
- **Nati nel:** 1995
- **Storia:** Action Forms è stata fondata nel 1995 da Oleg Slusar, Yaroslav Kravchenko, Igor Karev e Denis Vereschagin. Nel giro di pochi anni, questa azienda è riuscita a creare un solido gruppo professionale, formato da programmatori, level designer, ingegneri del suono e artisti. Il loro primo gioco è stato prodotto nel 1997 e, da quel momento, ne hanno sfornati molti altri.
- **Li conosciamo per:** *Chasm – the Rift, Carnivores, Carnivores II, Carnivores: Ice Age, Vivisector: Beast Within.*

ATTENDERE PREGO!
La vostra voglia di combattimenti al gelo non verrà appagata prima del 2008.

SCOOP
prima occhiata

PENNY ARCADE ADVENTURES

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS

Cosa succede quando due fumettisti incontrano Ron Gilbert? Il delirio!

SVILUPPATORE Hothead Games **GENERE** Avventura/GdR
CASA Hothead Games **INTERNET** www.hotheadgames.com

LE ORIGINI DI UN FUMETTO

Verso la fine del 1999, Mike Krahulik e Jerry Holkins hanno lanciato un sito che, in poco tempo, è riuscito a diventare il punto di riferimento per gli appassionati di videogiochi: Penny Arcade (**www.penny-arcade.com**, in inglese). Usando due alter ego, rispettivamente Gabe e Tycho, hanno sfruttato lo strumento della striscia a fumetti per diffondere la loro visione, spesso cinica ma sempre esilarante, del mondo dei videogame, con particolare riferimento alle sue idiosincrasie e alla cultura videoludica in generale. Se non l'avete mai visto, è ora di aggiornare i vostri bookmark.

PENNY ARCADE VI FARÀ SBELLICARE DALLE RISATE PERCHÉ:

- E realizzato dai creatori dei fumetti di "Penny Arcade" insieme al geniale Ron Gilbert.
- Il solo nome dei nemici trasuda sarcasmo.
- Dissacrerà qualsiasi luogo comune dei videogiochi.
- Se sarà brutto, i primi a dirlo saranno i creatori di "Penny Arcade".

RON **Gilbert è, probabilmente, il game designer più folle della storia: la mente dietro capolavori dell'umorismo come l'avventura *Monkey Island*. "Penny Arcade" (www.penny-arcade.com), invece, è un noto sito americano di strip comiche sui videogiochi, che negli ultimi anni ha continuato a raccogliere consensi fra gli appassionati per il suo sguardo crudo e disilluso sul nostro hobby preferito.**

Se si uniscono gli sforzi di questi creativi della risata, non può che venirne fuori qualcosa di folle ed esilarante, ed è proprio quanto ci aspettiamo da *Penny Arcade Adventures*, un gioco che miscelerà elementi di avventura, azione e GdR. Basterà sapere che i giocatori, coadiuvati dalle figure di Gabe, Tycho e Annarchy (i personaggi principali del fumetto), se la dovranno vedere contro i terribili Fruit F*cker, e già un sorriso inizierà a comparire sul viso di ogni persona che conosce l'inglese. Tale espressione si trasformerà in una fragorosa risata quando, durante un combattimento a turni (in pieno stile *Final Fantasy*), si scoprirà che, gettando a terra un'arancia, i nemici tralasceranno il giocatore per tentare di "possedere" in massa il povero frutto.

Destinato a un pubblico di maggiorenni, dissacrante e ironico: il gioco dei ragazzi di "Penny Arcade" vuole principalmente sdrammatizzare, allontanare dalle diatribe tra fan delle console o del PC, far sorridere.

"DESTINATO AI MAGGIORENNI, DISSACRANTE E IRONICO"

Non a caso, Ron Gilbert collabora con loro e chiosa: "Lo humor aumenta la longevità dei titoli". Del resto, ancora oggi, in molti sanno a memoria alcune delle battute di *Monkey Island* (difficilmente lo stesso accade per i giochi più recenti).

Trattandosi di una produzione poco più che indipendente, non aspettatevi di comprare *Penny Arcade Adventures* nel negozio sotto casa: la distribuzione avverrà solamente in forma digitale (tramite Digital Delivery), anche perché non si tratterà di una sola storia, bensì di una serie di brevi avventure pubblicate di tanto in tanto, secondo una nuova filosofia che snobba le megaproduzioni per concentrarsi su piccole perle. Nel caso di *Sam & Max* ha funzionato bene, e potrebbe rivelarsi eccellente anche per *Penny Arcade Adventures*: date le origini fumettistiche, si presta a tale approccio.

Come si nota dalle immagini del gioco, non bisogna aspettarsi un motore grafico capace di piegare i processori delle più recenti schede video, bensì un titolo piuttosto semplice e in tema con il fumetto originale. Non ci resta che attendere, magari ripassando le vecchie puntate del fumetto per farci due risate, l'uscita del primo episodio. GIOCHI COMPUTER

I combattimenti sono a turni, nello stile dei GdR giapponesi che vanno tanto di moda su PlayStation.

Il look fumettoso e stilizzato incarna lo spirito della striscia a fumetti originale.

I dialoghi saranno a risposta multipla, in pieno stile *Monkey Island*.

DATA DI USCITA
FINE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Hothead Games
- **Provenienza:** Canada
- **Nati nel:** 2006
- **Storia:** Hothead games è un gruppo di sviluppo nuovo e questo sarà il primo titolo che lancerà sul mercato. Non si tratta di gente inesperta, anzi. Nel team sono presenti persone che hanno collaborato a titoli del calibro di *The Simpson Hit & Run*, *L'Incredibile Hulk* e la serie di *C.S.I.*. Se a questi aggiungiamo Ron Gilbert, papà dell'interfaccia Scumm e di capolavori come *Monkey Island*, si può affermare che i cervelli non mancano.

CHI SONO IO?

Nonostante la striscia a fumetti di "Penny Arcade" abbia i suoi protagonisti, nel gioco non potrete impersonarli (ma saranno ben presenti come personaggi spalla nell'avventura). Dovrete costruire il vostro alter ego tramite l'editor integrato, che vi consentirà di creare un personaggio in pieno stile "Penny Arcade", così come qualcosa che non c'entra proprio nulla, ma che per qualche motivo fa ridere.

ATTENDERE PREGO
Il primo episodio di *Penny Arcade Adventures* dovrebbe essere disponibile per il download a fine anno.

SCOOP
prima occhiata

HALF-LIFE 2 EPISODE 2

Il dio dei giocatori ha creato la nostra anima gemella.

SVILUPPATORE Valve **GENERE** FPS a episodi
CASA Valve/EA **INTERNET** http://half-life2.com/

IL PACCHETTO COMPLETO

Episode 2 arriverà su Steam (e nei negozi tramite Electronic Arts) con un pacchetto invidiabile: oltre a *Episode 2* vero e proprio, e cioè il secondo episodio di una trilogia splendida, conterrà *Portal*, un affascinante FPS con i portali e pieno di enigmi, e *Team Fortress 2*, un gioco online a squadre atteso da anni dagli appassionati di scontri multiplayer e di cui leggerete un'anteprima a pagina 37.

EPISODE 2 SCATENERÀ I GIOCATORI PERCHÉ:

- Starà alla trilogia di Valve come "L'Impero Colpisce Ancora" sta alla trilogia classica di "Star Wars".
- Sarà ambientato quasi esclusivamente all'aperto.
- Incontrerete nemici potenti e intelligenti.
- Viaggerete con Alyx al vostro fianco.

CI hanno ingannati! Come succede guardando i trailer di "Lost", Valve ci ha intenzionalmente fatto credere che Alyx in *Episode 2* sarebbe stata ferita o prigioniera, quindi lontana dal nostro alter ego.

Per fortuna, sembra proprio che Alyx sarà viva e vegeta, e in ottima salute: il successo riscosso in *Episode 1* deve aver fatto riflettere Valve, che ha deciso di reintrodurla al fianco di Gordon Freeman per quasi tutto il secondo episodio.

Le prossime sette ore di gioco – questa la durata di *Episode 2* secondo David Speyrer, project lead del titolo – saranno dense d'azione al cardiopalmo: "non durerete sette minuti, però", dice David, dato che la quantità e l'intelligenza dei nemici saranno senza pari, e ricorderanno i memorabili scontri con i marine del primo *Half-Life*. La parte del leone la faranno gli Hunter, i cacciatori a tre piedi, le versioni "mini" degli enormi Strider visti dentro le mura di City 17. "Mini" per modo di dire, dato che sono mostruosamente veloci e letali, e utilizzano un'arma speciale fosforescente che fa esplodere tutto quello che colpisce. Ciò significa che la buona vecchia tattica di nascondersi dietro un riparo sarà praticamente inutile, dato che spesso e volentieri il riparo stesso salterà in aria.

"LA PARTE DEL LEONE LA FARANNO GLI HUNTER"

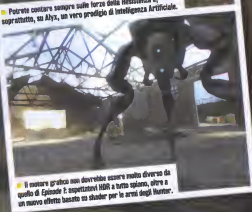
Lungo la strada per la Foresta Bianca, il rifugio segreto della Resistenza umana, ne incontrerete parecchi: e se non riusciranno a colpirvi con l'arma a colpi fosforescenti, vi inseguiranno dovunque, persino dentro gli edifici. Uno Hunter, vedendoci scappare dentro una casa in rovina, è saltato direttamente attraverso una finestra al secondo piano!

Per fortuna, potrete contare quasi sempre su Alyx, che sarà bella e – soprattutto – intelligente come nel primo episodio, e potrà aiutarvi in mille occasioni: il meglio di sé lo darà sulla nuova vettura a disposizione di Gordon Freeman, molto più "potente" della buggy di *Half-Life 2*.

La Foresta Bianca è sotto attacco, dato che il Combine sta iniziando a saggiare le possibilità militari della Resistenza con i primi portali da cui escono gli alieni della prima ondata: quella decisiva arriverà a breve e l'unica speranza per la Resistenza è quella di far giungere il datapack rubato in *Episode 1* alle "menti" che si oppongono al Combine. E se c'è qualcuno che ci può riuscire, è proprio Gordon Freeman!

Accanto a uno Strider, già noto, tre Hunter: le loro armi fosforescenti faranno saltare letteralmente tutto in aria!

La trama dell'episodio centrale della trilogia è particolarmente importante: al momento, si sa che dovrete raggiungere la base segreta della Resistenza.

Potrete contare sempre sulle forze della Resistenza e, soprattutto, su Alyx, un vero prodigio di Intelligenza Artificiale.

Il motore grafico non dovrebbe essere molto diverso da quello di *Episode 1*: aspettatevi HDR a tutto spiano, oltre a un nuovo effetto basato su shader per le armi degli Hunter.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Valve
- **Provenienza:** Seattle, USA
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Quando si parla di star nel mondo dei videogiochi, Valve non può che essere citata come uno degli sviluppatori più in gamba degli ultimi 10 anni. Dopo l'eccezionale *Half-Life*, considerato da molti come il miglior FPS mai sviluppato, hanno atteso quasi cinque anni per il secondo *HL*, che è uscito insieme alla piattaforma di digital delivery Steam, che oggi permette di acquistare online titoli come *Call of Duty 2*, *Medieval II: Total War* o *Dark Messiah*.
- **Li conosciamo per:** La saga di *Half-Life*, *CounterStrike*, *Team Fortress*.

ATTENDERE PREGO!
Raggiungerete la Resistenza il prossimo autunno.

Non potevamo lasciarci sfuggire una notizia come l'annuncio ufficiale del nuovo *StarCraft II*. Infatti, ecco tutti i dettagli al momento disponibili su questo capolavoro annunciato, con corredo di immagini spettacolari che faranno aumentare la salivazione di ogni appassionato di RTS!

RTS

STARCRAFT II

Protoss, Terran e Zerg ancora sul piede di guerra.

GALLERY

Le differenze tra gli eserciti di Protoss, Terran e Zerg saranno molto marcate.

Alcune "vecchie" unità faranno ritorno con nuove caratteristiche.

Il motore grafico è una combinazione micidiale di unità sullo schermo e dettagli minuziosi.

Le possibilità di creare nuove mappe e di personalizzare gli eventi saranno pressoché infinite.

I Blizzard Worldwide Invitational sono eventi pubblici che permettono all'azienda di entrare in contatto con i giocatori, anzi con gli "sfegatati" dei suoi titoli.

Già, perché pietre miliari dell'industria videoludica come *Worcraft*, *Dioblo* e *StorCraft* non vengono semplicemente apprezzati dagli appassionati, ma generano una sorta di tifo da curva sud e di dipendenza psicologica in chi vi entra in contatto. Durante l'ultimo Blizzard Worldwide Invitational, tenutosi a Seul in Corea del Sud il 19 e il 20 maggio, molti sono stati gli avventori che hanno preso aerei e magari anche navi per partecipare ai tornei o per assistere alle finali regionali di *Worcraft III* *Bottle*.net e di *World of Worcraft's Areno*, ma ancora di più sono stati i piccioni viaggiatori che le redazioni di tutto il mondo hanno spedito a trasmettere notizie relative al nuovo *StorCroft*.

Anche GMC, ovviamente, aveva il suo, che dopo un'estenuante batter d'ali è tornato al nido con alcune liete novelle. La vicenda alla base di *StorCraft II* continuerà con la saga dei Protoss, dei Terran e degli Zerg. Le tre razze saranno nuovamente coinvolte in una guerra senza quartiere, che si svolgerà secondo i crismi della strategia in tempo reale e proporrà sui campi di battaglia unità già viste, alcune potenziate e altre del tutto nuove. Purtroppo, mancano ancora informazioni dettagliate sui tre diversi eserciti, ma da Blizzard giungono voci più che credibili, che lasciano intendere che ciascuna razza avrà a disposizione una tecnologia militare ben distinguibile. Saranno, cioè, più marcate le differenze tra gli strumenti bellici su cui farà affidamento. Sul fronte della grafica testimoniano abbastanza chiaramente le favolose immagini pubblicate in queste pagine, ma parla chiaro anche Blizzard quando afferma

"Ciascuna razza avrà a disposizione una tecnologia militare ben distinguibile"

Gioco di guida

SEGA RALLY REVO

Il ritorno di un grande classico.

Correva l'anno 1995 quando SEGA sbalordì gli appassionati dei giochi di guida con il suo *Rally*, segnando un punto di non ritorno per tutte le simulazioni a venire.

A essere sinceri, *SEGA Rally Championship* non era propriamente una simulazione, ma un gioco basato sull'istinto e sulla capacità di togliere gas il meno possibile. Dopo anni di silenzio, interrotti da un solo seguito nel 2000, SEGA torna a sollevare la polvere puntando sugli stessi ingredienti: divertimento sfrenato e velocità sconsiderata. In *SEGA Rally Revo* avrete modo di sfrecciare nuovamente sui circuiti in compagnia di altri bolidi, da sfruttare per furbeschi appoggi in curva, e potrete sollazzarvi lo sguardo con le ambientazioni modificabili in tempo reale, che renderanno ogni giro del percorso diverso dal precedente. Le piste saranno studiate in modo da esaltare le derapate dei veicoli a 2 e 4 ruote motrici, sia nella modalità single player, sia nell'opzione multiplayer online.

I circuiti di *SEGA Rally Revo* saranno ambientati in 6 scenari differenti.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.sega-europe.com

Sarà Battle.net il servizio online che sosterrà le modalità multiplayer di *StarCraft II*.

in via ufficiale che il gioco girerà su un motore 3D progettato per l'occasione, capace di gestire le leggi della fisica in maniera realistica e di generare contemporaneamente sul monitor eserciti poderosi, senza lesinare sui dettagli della singola unità.

La campagna single player di *StarCraft II* si svilupperà proprio dai momenti successivi a quelli che hanno segnato l'epilogo di *StarCraft: Brood War* e farà da palcoscenico a una serie di nuovi eroi che andranno a incastrarsi in un mondo popolato da facce arcinote, dando vita a una vicenda fantascientifica a base di avventura e intrighi. Non sarà, però, solo la modalità in singolo a fare la gioia di chi ha atteso con malcelata impazienza il raddoppio di *StarCraft*. Blizzard, infatti, sta lavorando senza sosta per integrare il seguito in Battle.net, il servizio per il gioco online che, grazie ai nuovi numerosi accorgimenti, è destinato: "A fare di *StarCraft II* l'esperienza multiplayer definitiva nel campo dei giochi strategia in tempo reale."

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Quando sarà pronto
Internet: www.starcraft2.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2007
Alan Wake	Microsoft	2008
Alien	Sega	2008
Bioshock	2K Games	24 agosto 07
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007
Call of Duty 4	Activision	Fine 2007
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Fine 2007
Cryostasis	1C Company	2008
Crysis	EA	Fine anno
Dragon Age	BioWare	Fine 2007
Duke Nukem Forever	2K Games	2007
Elveon	10Tacle	2007
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Ottobre
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno 2007
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Luglio
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007
Guild Wars Eye of the North	NCsoft	Fine 2007
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Settembre
Helldorado Conspiracy	Atari	2007
Hellgate London	EA/Namco	Estate
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007
Left 4 Dead	Valve	Natale
Loki	Take Two	Agosto
Lost	Ubisoft	2007
Lost Planet	Capcom	Luglio
Mass Effect	BioWare	2007
Medal of Honor: Airborne	EA	Fine 2007
Night Watch	Nival	Inverno
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Fine 2007
Portal	Valve	Settembre
Project Gray Company	EA	2007
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008
Sega Rally Revo	Sega	Autunno
Shadowrun	Microsoft	Estate
Silent Heroes	Paradox	Inverno
Sins of a Solar Empire	Stardock	Agosto
Spore	EA	2007
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007
Stranglehold	Midway	2007
Tabula Rasa	NCsoft	Autunno
Team Fortress II	Valve	Settembre
The Club	Sega	Agosto
The Wheelman	Midway	Fine 2007
The Witcher	Atari	Estate 2007
TimeShift	Vivendi	Autunno
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Fine 2007
Universe at War	Sega	Autunno
Unreal Tournament 3	Midway	Fine 2007
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	inverno
World In Conflict	Vivendi	Autunno

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Alberto Falchi

BIOSHOCK

FPS

È il seguito spirituale di capolavori quali *System Shock* e *Deus Ex*, oltre a essere uno dei pochi titoli che può fare realmente paura.

www.2kgames.com/bioshock/it/bioshock.html

Carlo Barone

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

FPS online

Sarà il nuovo "step" evolutivo degli sparatutto online, dopo l'ottimo esperimento di Splash Damage, nell'ambientazione che caratterizza *Quake*.

www.enemyterritory.com/

GranFalco92

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

FPS

Non vedo l'ora di misurarmi con le truppe tedesche a New York e di respingerle nel loro tentativo d'invasione.

www.codemasters.com/fallofliberty/

Daniele Sorgi

LEFT 4 DEAD

Sparatutto di squadra

Amo poter vestire i panni di un poveraccio mandato al macello contro orde di zombi, in uno sparatutto in prima personal

www.l4d.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!

gmcattesi@sprea.it

RTS

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Gli imperi si espandono a levante.

La seconda espansione che Microsoft Game Studios ha pensato per i cultori di *Age of Empires III* punta a oriente.

The Asian Dynasties è atteso per il prossimo autunno e, come vuole la data di pubblicazione, sarà ottimizzato anche per il nuovo sistema operativo Windows Vista. Nel corso del gioco, avrete l'opportunità di testare la vostra abilità gestendo diverse civiltà asiatiche e apprezzandone l'influenza sull'Occidente. Brian Reynolds, capo di Big Huge Games, si è detto "Onorato di aver potuto gestire il progetto," e certo che "la lunga esperienza di Big Huge Games nel campo dei giochi di strategia in tempo reale, unita alla notorietà consolidata di *Age of Empires*, produrrà un titolo nuovo e unico." Bisogna sapere, infatti, che lo sviluppatore si è già fregiato dell'ottimo *Rise of Nations*. Nell'espansione saranno inclusi nuovi metodi di commercio, mappe casuali e 15 Meraviglie Asiatiche, della cui natura vi promettiamo di tornare a discutere non appena avremo informazioni più dettagliate.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.ageofempires3.com

Le strutture architettoniche degli insediamenti si arricchiranno dei classici tetti a pagoda.

Strategia

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Casa dolce casa, ma giammai piccina!

Cercate di rilassarvi il più possibile sotto gli ombrelloni, perché al vostro ritorno a casa, oltre alle incombenze della routine quotidiana, dovrete affrontare anche il sesto capitolo della serie strategica di Blue Byte, *The Settlers*.

Nel nuovo episodio, atteso nei negozi a settembre, potrete costruire città medievali ricche e dettagliate, in cui ogni elemento costitutivo sarà disegnato in maniera dettagliata e animato alla perfezione. La quotidianità dei coloni sarà, come da tradizione, basata su un ampio numero di mansioni e comportamenti, che sarà sempre possibile osservare sul monitor per il massimo del controllo. Scopo del gioco sarà lo sviluppo di un'economia florida e la protezione degli abitanti dalle insidie provenienti dall'esterno. E di pericoli ce ne saranno parecchi, soprattutto quando si cercherà di espandere i propri possedimenti con l'obiettivo di diventare sovrani di un vero e proprio impero.

Per completare le missioni, ci si potrà avvalere del supporto di nobili cavalieri dotati di svariate abilità.

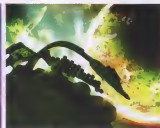
Data di uscita: Settembre 2007
Internet: www.ubi.com/it

Simulazione spaziale/GDR

SPACE FORCE – ROGUE UNIVERSE

Ampliate i vostri orizzonti commerciali.

Il motore grafico, seppure non molto esigente, pare cavarsela alla grande con le esplosioni.

Rispetto ai tempi che furono, il genere della simulazioni spaziali con elementi GdR vanta un numero inferiore di esponenti.

Con questo non vogliamo dire che *Space Force – Rogue Universe* sia il gioco che mancava, ma alla luce della struttura non lineare della vicenda su cui è basato e dei bassi requisiti di sistema, non possiamo che salutarlo con rispetto. I giocatori avranno l'onere di esplorare la galassia assumendo il controllo di una delle 10 civiltà disponibili e facendo carte false per riuscire a instaurare un produttivo sistema di scambi commerciali. Tutte le astronavi presenti in *Space Force – Rogue Universe* saranno modificabili per quanto concerne un'ampia fascia di parametri, non ultimi quelli relativi alla propulsione, al sistema di puntamento, agli scudi e agli armamenti. Chiaramente, i giocatori dovranno valutare con attenzione le elaborazioni da apportare, tenendo presenti i diversi compiti di combattimento o trasporto affidati ai propri vascelli.

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.jowood.com

CANCELLATO

Fps

HALF-LIFE 2: THE BLACK BOX

Casa: Valve/EA
Sviluppatore: Valve

La Black Box di *Half-Life 2* non esiste più. La confezione, che in previsione avrebbe dovuto comprendere *Half-Life 2: Episode 2*, *Portal* e *Team Fortress 2* è stata ufficialmente cancellata da Valve, lasciando alla sola Orange Box l'onore di essere la collezione disponibile per l'autunno, ovvero per quando verrà pubblicato *Episode Two*. L'Orange Box costerà qualche euro in più della Black Box e comprenderà anche l'originale *Half-Life 2* ed *Episode 1*.

~~Data di uscita: Autunno 2007~~
Data di uscita aggiornata: Mai!

RTS

THE GUILD 2 PIRATI DEI MARI EUROPEI

Vele al vento e cannoni in batteria!

Dato che il gioco base *The Guild 2* non ci ha convinto troppo, speriamo tanto che con l'espansione *Pirati dei Mari Europei* la faccenda migliori almeno un po'.

Il pacchetto comprende 4 nuove mappe e 5 imbarcazioni, che andranno utilizzate per superare la nuova modalità campagna per il singolo giocatore, la cui durata è stata stimata dagli sviluppatori sulle 10 ore. Stefan Berger di JoWooD non ha esitato ad affermare che, "*Pirati dei Mari Europei* arricchirà la giocabilità di *The Guild 2* e fornirà nuove eccitanti opportunità di divertimento agli appassionati." Come è facile intuire dal titolo dell'espansione, con *Pirati dei Mari Europei* la meccanica di gioco sarà maggiormente orientata verso gli scambi commerciali e i combattimenti sul mare, senza che però vengano meno fattori essenziali del gioco, quali la diplomazia e la capacità di edificare e gestire correttamente gli insediamenti, nello specifico del nuovo pacchetto, soprattutto quelli portuali.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.theguild2.com

I combattimenti navali saranno fondamentali nell'espansione piratesca di *The Guild 2*.

PILLOLE

LIAM NEESON IN FALLOUT 3
Liam Neeson darà le sua voce al pedre del protagonista di *Fallout 3*, gioco in fase di sviluppo presso di studi di Bethesda. Come affermato dal produttore esecutivo Todd Howard, "Il ruolo del personeggio è stato scritto tenendo nella massima considerazione la figura di Liam e con l'obiettivo di trasmettere la carica drammatica per tutta la durata del gioco." Ai non cinefili ricordiamo che Neeson ha recitato in film celebri quali "Schindler's List", "Star Wars: Episodio I" e "Batman Begins".

ATTACK ON PEARL HARBOR
Attack on Pearl Harbor attirerà l'attenzione dei piloti virtuali. Lungi dall'essere una simulazione, l'opera di Legendo Entertainment è basata su un'interfaccia semplice e accessibile, ed è introdotta de un tutoriel che mette subito i giocatori a proprio agio. Inutile dire che lo scenario è quello del Pacifico, con escursioni a Iwo Jima, Burma e Manila. Per ulteriori informazioni, cliccate sul sito www.pearlharbor-game.com.

HITMAN... IL FILM!
Il film tratto dal celebre videogioco *Hitman* vedrà nei panni del protagonista l'attore Timothy Olyphant, sarà scritto da Skip Woods, già autore di "Codice: Swordfish" e diretto da Xavier Gens. Le riprese sono in corso in questo periodo dalle parti di Sofia, in Sud Africa, a Istanbul, a San Pietroburgo e a Londra. Nel film, Agente 47 sarà braccato dall'Interpol e dall'esercito russo, e dovrà scoprire chi lo ha tradito.

ACCORDO DI DISTRIBUZIONE CON CITY INTERACTIVE
Blue Label Entertainment ha sottoscritto un nuovo accordo di distribuzione con City Interactive, in virtù del quale giungeranno sul mercato italiano quattro nuovi speratutto per PC. I titoli, che verranno venduti al prezzo di 19,99 euro, sono *Bottlestrike: Secret Weapons*, *Marine Heavy Gunner Vietnam*, *America's Secret Operations: Close Conflict* e *The Heat of War*.

PILLOLE

MASTER IED IN VIDEOGAME DESIGN

Nata dalla collaborazione tra l'Istituto Europeo di Design e Artematica, la terza edizione del master in videogame design ha ricevuto il patrocinio dell'AESVI (Associazione Editori Software Videoludici Italiani) e verrà realizzata con la partnership di aziende prestigiose quali Atari, Black Bean, Digital Bros, Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Ubisoft e Vivendi. Riccardo Cangini, amministratore delegato di Artematica e coordinatore del master, ha scelto un taglio molto concreto: "L'obiettivo è fornire competenze e abilità nelle diverse aree della progettazione di un videogame. Il risultato finale sarà la realizzazione di un demo, partendo da elementi già sviluppati e in produzione. Gli studenti potranno confrontarsi con un prodotto esistente, dovendolo smontare e riprogettare." Ulteriori informazioni sul sito www.artematica.com.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Manca la conferma ufficiale della versione PC, ma l'annuncio di un nuovo capitolo dell'intramontabile serie *Tony Hawk's* è troppo importante per essere ignorato. *Proving Ground* offrirà opportunità di personalizzazione mai viste prima, tra cui un sistema di Video Editor dotato di strumenti di editing e di effetti visivi, e uno Skate Lounge online personalizzabile, dove i giocatori potranno pattinare con i propri amici. *Tony Hawk's Proving Ground* è atteso sulle console, e probabilmente su PC, il prossimo autunno.

ANCORA S.T.A.L.K.E.R.

Mediante un comunicato ufficiale, GSC Game World ha fatto sapere che al prossimo E3, che si terrà tra l'11 e il 13 luglio a Santa Monica, verranno annunciati alcuni nuovi giochi basati sull'universo di *S.T.A.L.K.E.R.*. Non sappiamo ancora dirvi se si tratterà di seguiti o espansioni.

FPS

NECROVISION

Gli orrori della guerra non vi bastano?

L'anno di pubblicazione sarà anche il 2008, ma *NecroVision* sembra già contare su un motore grafico degno di nota.

Mante volanti che sputano fiamme... La follia degli sviluppatori non ha più limiti!

Nel 1916, un ragazzo americano entra nell'esercito del Regno Unito convinto che la Grande Guerra possa permettergli di vivere l'avventura più emozionante della sua vita.

Presto scopre di essersi sbagliato e capisce che nella guerra non c'è nulla di buono e che proprio in essa si annida il male supremo. Parole grosse, non c'è dubbio, ma visto che in *NecroVision*, oltre ai fucili, c'è anche tutta una serie di vampiri, demoni e creature malvagie, non ce la sentiamo proprio di dare torto al protagonista. Il gioco è un FPS ambientato in svariati scenari della prima guerra mondiale, alcuni prettamente realistici, altri ispirati a veri e propri incubi. *NecroVision* assume, così, dei tratti che lo riconducono alle atmosfere horror di Lovecraft, senza però scordarsi di essere uno sparatutto e, in quanto tale, un gioco basato sull'azione. Ci aspettiamo combattimenti intensi e già sappiamo che avremo a che fare con micidiali boss di fine livello, che affronteremo utilizzando in combinazione armi e incantesimi.

Data di uscita: 2008
Internet: www.cenega.com

Azione/avventura

MISSIONE PAPARAZZO ZOOM IN AZIONE

I VIP non vedono l'ora di prendervi a cazzotti

Non si può dire che *Missione Paparazzo - Zoom in Azione!* non sia un prodotto che cavalca le mode del momento.

Nel gioco bisognerà essere, al contempo, discreti e spietati nel puntare l'obiettivo sulle celebrità, senza rinunciare ad alcun subdolo trucco per riuscire nell'intento di immortalare momenti imbarazzanti. Il protagonista della vicenda è il giovane fotografo Tony, che nel corso di 15 missioni deve cercare di affermarsi nel mondo dei paparazzi professionisti. Per farlo, esplorerà località da sogno e dovrà intrufolarsi nei locali frequentati dai VIP. *Missione Paparazzo - Zoom in Azione!* non propone soluzioni tecniche all'avanguardia, ma dice la sua in termini di prezzo: costerà solo 14,99 euro, e verrà importato da EMC.

Data di uscita: Giugno 2007
Internet: www.emcx.it

Simulazione spaziale/GDR

THE TOMORROW WAR

La guerra è sempre dietro l'angolo.

Strano a dirsi per un videogioco, ma nel 27° secolo la Terra vive un periodo di pace e l'umanità ha scoperto un modo per viaggiare oltre i confini del sistema solare.

Succede, così, che pianeti lontani anni luce vengano colonizzati... Peccato solo che, 300 anni prima, una piccola colonia abbia intrapreso degli studi sulla clonazione umana e che proprio ora abbia deciso che nell'universo c'è spazio per un solo impero. Lo scontro diventa inevitabile e la pace solo un ricordo. Su tale prologo, descritto nei tre romanzi dell'autore russo Alexander Zorich, si basa il gioco di simulazione spaziale *The Tomorrow War*. Il titolo ha dalla sua un motore grafico molto potente, capace di visualizzare sul monitor interi sistemi planetari e di garantire la possibilità di esplorazione e combattimento in svariati ambienti. Sarà possibile, per esempio, ingaggiare uno scontro nello spazio, proseguirlo nell'atmosfera di un pianeta e concluderlo sulla sua superficie. Interessante, anche se tutto da verificare, risulta il sistema di opzioni, che a detta degli sviluppatori permetterà di regolare liberamente l'esperienza di gioco su parametri simulativi o arcade.

Data di uscita: 2007
Internet: http://int.games.1c.ru/the_tomorrow_war

In *The Tomorrow War* avrete l'opportunità di interagire con numerosi personaggi.

Le salite sono decisive e, in quanto tali, sono sempre avvolte da una cospicua cornice di pubblico.

Le tattiche sono fondamentali per conservare le energie dei propri uomini chiave, in vista delle volate.

Simulazione sportiva

PRO CYCLING MANAGER: TOUR DE FRANCE 2007

Il bello di correre in bicicletta senza sudare.

Proprio mentre scriviamo la presente notizia, stiamo seguendo con piacere il Giro d'Italia in televisione, e un po' ci dispiace che il nuovo *Pro Cycling Manager* sia ufficialmente legato al Tour de France 2007.

Questo, però, non ci impedisce di apprezzare la combinazione tra simulazione e gestione alla base del titolo, che a parte essere unico nel suo genere, è anche un prodotto di tutto rispetto dal punto di vista tecnico. Nel gioco avrete modo di controllare una delle 6[illegible] squadre reali presenti, gestendone in tempo reale, mediante una completa interfaccia grafica, le strategie e le tattiche. Tra una competizione e l'altra – ce ne sono in tutto ben 180, oltre al celeberrimo Tour – vi troverete impegnati nelle vesti di direttore sportivo, a stipulare contratti con i corridori, organizzare le sessioni di allenamento e garantire l'efficienza dell'equipaggiamento. *Pro Cycling Manager: Tour de France 2007* è un gioco importante in termini numerici. Abbiamo già detto delle squadre e delle gare ufficiali, quindi non ci rimane che completare il discorso lanciando in strada più di 1.500 ciclisti e 520 tappe, suddivise tra i vari giri e le grandi classiche.

Data di uscita: Giugno
Internet: www.cycling-manager.com

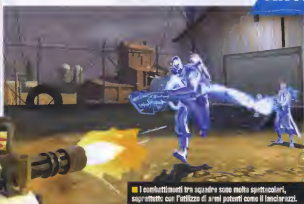
Sport online

3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES

Il golf si fa piccolo piccolo.

Se vi piace il golf, ma non avete voglia di affrontare partite troppo tecniche, potete sedare la vostra sete di green con il nuovo gioco pensato da Microsoft per Xbox Live Arcade e PC. In *3D Ultra Minigolf Adventures* sono presenti tre percorsi dalle ambientazioni folli: Classic Carnival ha a che fare con il mondo carnascialesco, Old West è ispirato al Selvaggio West e Outer Space spara il minigolf in orbita. Le buche sono disseminate di ostacoli di varia natura, che possono essere superati con colpi ben calibrati oppure con uno studio approfondito della situazione, dato che ogni buca prevede scorciatoie segrete. Una volta completati i percorsi, avrete l'opportunità di disegnarne di nuovi e di personalizzarli con avvallamenti, pendii e trabocchetti di ogni tipo, prima di affrontarli con uno dei quattro simpatici personaggi presenti nel gioco.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.3DUltraMinigolf.com

Le spie possono uccidere travestendosi e pugnalando letteralmente alle spalle i propri avversari.

I combattimenti tra squadre sono molto spettacolari, soprattutto con l'utilizzo di armi potenti come il lanciarazzi.

Lo stile "fumettoso" di *Team Fortress 2* è graficamente piacevole e divertente.

PORTAL

Altro titolo in via di creazione nella fucina di Valve, *Portal* uscirà insieme a *Half-Life 2: Episode Two* e *Team Fortress 2* (i tre dovrebbero essere venduti al prezzo di un titolo standard). Al contrario di quest'ultimo, però, qui l'enfasi sarà posta sulle peripezie single player con una forte componente di rompicapi ed enigmi da risolvere. Il fulcro del gioco sarà l'ASHPD ("Aperture Science Handheld Portal Device"), cioè un piccolo marchingegno portatile in grado di aprire dei portali (da cui il titolo) su qualsiasi superficie piatta (come una parete o un pavimento). Tali "passaggi" collegheranno due punti distanti del continuum spazio-temporale e permetteranno di comunicare e vedere "l'altra parte". Le possibilità sono moltissime e la creatività del giocatore sarà messa all'opera per risolvere situazioni apparentemente senza via di uscita.

ISTANTANEA SU: *TEAM FORTRESS 2*

- **Casa:** EA/Valve
- **Sviluppatore:** Valve
- **Genere:** FPS a squadre
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0, connessione a Internet
- **Internet:** www.steampowered.com
- **Nei Negozi:** 25 settembre 2007
- **Perché aspettarlo:** Un'aggiunta interessante e un incentivo per l'acquisto del pacchetto comprendente *Half-Life 2: Episode Two* e *Portal*. Il sequel di un Mod molto amato dai videogiocatori.

TEAM FORTRESS 2

In arrivo il sequel di un Mod diventato leggenda: le ultime novità su *Team Fortress 2*!

DOPO il Mod per *Quake* chiamato *Team Fortress* e quello per *Half-Life* chiamato *Team Fortress Classic*, si è fatto un gran parlare di questo seguito, *Team Fortress 2*, che uscirà come parte del "pacchetto" comprendente *Half-Life 2: Episode 2* e *Portal* a fine settembre.

Per rintracciare le prime versioni di *Team Fortress 2* si può andare indietro nel tempo sino a otto anni fa, all'E3 del 1999, ma il *TF 2* di cui stiamo scrivendo ora non è il rimasuglio di un vecchio progetto, bensì qualcosa di completamente rinnovato. Lo sviluppatore Charlie Brown sta lavorando a questa "rivoluzione" insieme a Robin Walker, creatore del *Team Fortress* originale.

Team Fortress 2 resta uno sparatutto in prima persona basato sul lavoro di squadra tra giocatori online, da cui il "Team" nel titolo. L'iper-realismo di molti concorrenti attualmente sul mercato è stato però sostituito da un look stilizzato e quasi fumettoso. Una delle vie percorse dai programmatori per rendere *TF 2* ancora attuale e attraente è stata la rivalutazione delle classi di personaggi, mantenendo ciò che c'era di positivo nel titolo originale. Invece di avere semplicemente armamenti o modi d'attacco diversi, le nove classi offrono personaggi del tutto distinti con abilità e caratteristiche uniche.

"LA SPIA PUÒ NASCONDERSI O TRAVESTIRSI DA PERSONAGGIO NEMICO"

A disposizione del giocatore, al momento dell'acquisto di *TF 2*, ci saranno sei mappe e alcune di esse saranno familiari a chi ha giocato il *Team Fortress* precedente. Scegliendo ciò che preferiremo controllare in battaglia, passeremo dal soldato (con un lanciarazzi, uno shotgun e un badile per il combattimento ravvicinato), al cosiddetto "Heavy", dotato di mini-mitragliatrice, shotgun e pugni. Abbiamo poi il Medico, con armi potenti e molte abilità di supporto, che rendono questa classe indispensabile in qualsiasi team che desideri avere qualche chance di sopravvivenza. Oltre a questi classici, c'è lo "Scout", il personaggio più veloce e rapido, armato con pistole leggere e con una mazza da baseball, o ancora il "Pyro" con una combinazione lanciafiamme/shotgun devastante. Non mancano l'esperto di esplosivi e demolizioni, chiamato "Demoman", e il cecchino, o "Sniper", con un fucile di precisione, una pistola/mitragliatrice e un machete. La "Spia", invece, può nascondersi e mimetizzarsi nell'ambiente, oppure travestirsi come un personaggio di una classe avversaria. Come ultima aggiunta abbiamo "l'Ingegnere" armato con shotgun, pistola e molti attrezzi e utensili con cui compiere le operazioni di disturbo più disparate, oppure costruire oggetti quali teletrasportatori e torrette.

Come se *Half-Life 2: Episode 2* e *Portal* non bastassero, insomma, anche *Team Fortress 2* saprà regalarci ulteriori ore di divertimento.

GIOCHI COMPUTER

MAPPE!

Tutte le mappe principali che hanno reso famoso *Team Fortress* nella sua prima incarnazione vengono qui riproposte in versione rivisitata e migliorata. Inoltre, *Team Fortress 2* offre la possibilità di giocare su nuove mappe molto ampie e dettagliate, come "Hydro", divisa in sei "stage" differenti in progressione casuale: potrà capitare di cominciare sul lato difensivo dello scontro e proseguire come attaccanti, secondo le nuove condizioni di vittoria.

■ Gli esoscheletri sono uno spettacolo da controllare, ma quando vi troverete a sfidarne uno, fate molta attenzione: sono duri da abbattere!

■ Gli sviluppatori sostengono che le esplosioni sono spettacolari, e noi non possiamo che confermare!

ISTANTANEA SU: LOST PLANET: EXTREME CONDITION

■ **Casa:** Capcom
■ **Sviluppatore:** interno
■ **Genere:** Azione
■ **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista), scheda 3D 256 MB compatibile PS 3.0, connessione a Internet (anche per la modalità single player)
■ **Internet:** www.lostplanet-thegame.com
■ **Nei Negozi:** Luglio
■ **Perché aspettarlo:** Su Xbox 360 si è rivelato un ottimo titolo e, per una volta, Capcom sembra essersi impegnata parecchio per convertirlo adeguatamente su PC, sfruttando non solo le peculiarità di quest'ultimo, ma anche le schede video dell'ultima generazione. Potrebbe fregiarsi del primato di essere il primo gioco DirectX 10 disponibile.

TROVA LA DIFFERENZA (Parte 1)

Capcom, questa volta, ha deciso di impegnarsi molto più del solito nel processo di conversione, aggiungendo caratteristiche grafiche assenti nella versione console di *Lost Planet*. Oltre alla possibilità di salire di risoluzione, sottolineiamo anche una maggior cura delle texture – a risoluzione più elevata compresse con un algoritmo migliore e maggiormente efficiente. Questo si nota soprattutto nelle esplosioni, che secondo i programmatori sono quattro volte più definite rispetto a quelle di Xbox 360 (e si vede!). L'illuminazione, ora, si avvale anche della funzione di Ambient Occlusion, che dovrebbe rendere più naturale la riflessione e rifrazione delle sorgenti luminose, mentre il Parallax Occlusion Mapping farà sì che i proiettili producano fori sulle superfici e i piedi affondino in maniera credibile nella soffice neve.

■ Xbox 360

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Capcom scioglie il ghiaccio che c'è tra i giochi console e le loro conversioni su PC!

PER INGANNARE L'ATTESA

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
GMC 06, 8½

■ **Se volete scaldare le dita prima di lanciarvi in *Lost Planet*, possiamo consigliarvi *Ghost Recon Advanced Warfighter*, più tattico e ambientato all'incirca nel 2013, ma certamente divertente.**

QUANDO ci si trova di fronte a conversioni di giochi per console, viene sempre da storcere il naso. È un destino crudele quello che accomuna capolavori come *Resident Evil 4*, *Metal Gear Solid*, *Devil May Cry 3* e *Halo 2*, che una volta arrivati sui monitor dei PC si dimostrano poco più che delle semplici copie pari pari di quanto visto sulle "macchine da salotto".

Fortunatamente, con la nuova generazione di console sembra che almeno alcuni titoli arrivino più velocemente sul mercato dei computer, e la potenza di Xbox 360 e PlayStation 3 dovrebbe garantire una base di partenza quantomeno migliore, anche nel caso di conversione identica all'originale.

Eravamo dunque eccitati e, allo stesso tempo, timorosi mentre la versione da anteprima di *Lost Planet: Extreme Condition* si installava sul nostro PC. Capcom è nota per non essere stata finora in grado di sfruttare adeguatamente i computer, ma continuavamo a sperare che, almeno questa volta, le cose potessero andare diversamente.

I primi passi nelle gelide lande di *Lost Planet* ci hanno fatto tirare un enorme sospiro di sollievo: lo splendore visivo della versione Xbox 360 è stato trasposto senza alcun compromesso e la possibilità di portare il gioco anche a risoluzioni molto elevate, con tanto di AntiAliasing e filtro anisotropico, lo rende ancora più spettacolare, a patto di avere un PC all'altezza della situazione, possibilmente con una scheda video DirectX 10 (CPU dual core, 2 GB RAM e GeForce 8800).

Lost Planet è il primo gioco che proviamo in grado di sfruttare adeguatamente le recenti librerie di Microsoft, di conseguenza ha un pesante fardello sulle spalle: deve risultare spettacolare e dimostrare al pubblico che effettivamente ha senso passare a Vista per goderselo a pieno. Con ciò non intendiamo dire che se avete Windows XP sarete tagliati fuori: al contrario di *Halo 2*, *Lost Planet* funziona anche su XP, naturalmente limitandosi alle sole DirectX 9.

Iniziamo subito con la versione potenzialmente migliore dal punto di vista tecnico e dobbiamo confermare che, questa volta, Capcom non ha deluso. Lo splendore dei paesaggi innevati rende più che su Xbox 360, se consideriamo che possiamo gustarlo anche alla risoluzione di 1920x1080

Il sistema particellare è fra i migliori mai visti. La neve cade fitta, mentre contemporaneamente i colpi di arma da fuoco generano un tripudio di colori.

Alcuni mostri sono immensi e incutono timore. Per abbatterli, dovrete mirare alla zona di colore rosso, solitamente non raggiungibile con semplicità.

DEMO SU GMC
Se volete provare un paio di livelli di *Lost Planet*, vi basterà inserire nel lettore i supporti ottici allegati alle edizioni CD e DVD di GMC.
Sul DVD troverete sia la versione DirectX 9 sia quella DirectX 10 del demo, mentre sul CD solo quella DX 9. Se intendete provare l'ebbrezza delle DX 10, dovrete avere Windows Vista e una scheda video compatibile (come le GeForce serie 8 e le nuove Radeon HD2900: con queste ultime, però, si manifestano evidenti problemi grafici, per lo meno con i driver disponibili al momento della nostra prova).
ATTENZIONE: assicuratevi di disporre dell'ultimissimo aggiornamento delle DirectX 9 (quello di aprile). In caso contrario, il demo non funzionerà.

(o superiori, se si è tra i fortunati possessori di un monitor da 30 pollici). Le tempeste di neve sono dense come non mai e i dettagli dei mostri con cui ci si deve scontrare sono notevoli. Purtroppo, allo stato attuale, anche un PC particolarmente potente non riesce a generare tanti FPS quanti ne vorremmo, ma dobbiamo dire che basta destreggiarsi un po' con le impostazioni e configurare ombre e HDR sul livello "medio" per divertirsi alla grande, senza peggiorare in maniera evidente la qualità dell'immagine. Certo è che, se volete provare tutto al massimo (magari a 2560x1600), *Lost Planet* diventa

"GLI ESOSCHELETRI SEMPLIFICHERANNO ALCUNE DELLE SESSIONI PIÙ ADRENALINICHE"

una sequenza d'immagini statiche, anche con l'hardware più potente sul mercato. Si tratta, in ogni caso, di considerazioni non definitive, visto che la versione speditaci da Capcom è lungi dall'essere ultimata.

Passando al gioco vero e proprio, abbiamo constatato delle ottime idee in fase di design. Il protagonista è dotato di un rampino grazie al quale raggiungere zone altrimenti inaccessibili ed è in grado di portare un massimo di due armi alla volta; come nel caso di *Halo*, quindi, bisognerà costantemente ragionare su quali siano le migliori in ogni situazione. A volte sarà meglio accostare al fucile automatico in dotazione un modello da cecchino, mentre in altre situazioni risulterà più consono sfruttare l'approccio della forza bruta raccogliendo un lanciarazzi. I livelli, pur non enormi se paragonati alle gigantesche isole di *For Cry*, sono piuttosto ampi e, in molti casi, lì si affronterà senza essere troppo legati alla strada decisa dai programmatori. Ciò condurrà a studiare differenti strategie, secondo il proprio approccio, complice anche il fatto che buona parte delle strutture potranno essere letteralmente distrutte a suon di razzi... Sia i vostri, sia quelli sparati dagli avversari, che non si dimostreranno avari quando si tratterà di scagliarvi addosso interi arsenali.

Oltre agli umani, ci si dovrà scontrare con alcune nefaste creature che, pur non sparando, avranno la brutta

■ Alcune situazioni saranno veramente intricate, ma la soddisfazione sarà grande, una volta superati i pericoli.

■ Usare in maniera intelligente le granate a vostra disposizione vi darà un notevole vantaggio strategico. Ma questo lo sanno anche gli avversari!

TUTTO SU VISTA

Abbiamo scritto che, per ottenere il meglio da *Lost Planet*, è necessario avere installato il sistema operativo Vista. Se volete maggiori informazioni sulla più recente incarnazione di Windows, vi consigliamo di dare un'occhiata a "Vista Magazine": la più completa ed economica rivista dedicata al nuovo sistema operativo di Microsoft, tutti i mesi in edicola al prezzo di 2,50 euro.

■ I vostri passi lasceranno evidenti segni sulla neve, ma il modo in cui i personaggi affondano nella distesa bianca è, a nostro avviso, migliorabile.

TROVA LA DIFFERENZA (Parte 2)

Cosa cambia fra DirectX 9 e 10? Potremmo risolvere facilmente la questione dicendovi di giudicare da soli con i due demo presenti sul DVD, ma sappiamo bene che non tutti possiedono Vista e una scheda video DirectX 10. Le nostre prove hanno evidenziato dei colori più brillanti, ma soprattutto un netto miglioramento delle ombre, che ora sono di tipo soft e presentano dei bordi più sfumati e verosimili. Anche le performance ne beneficiano (a parità d'impostazioni) grazie allo sfruttamento dei geometry shader e dello streaming diretto dei contenuti. Ribadiamo che si tratta solo di una versione d'anteprima, e che potrebbero esserci ulteriori novità nell'incarnazione definitiva e inscatolata di *Lost Planet*.

tendenza ad attaccare in massa. In questi casi sarà bene affidarsi completamente all'istinto e alla potenza di fuoco. Quest'ultima sarà incrementata anche dalla facoltà di saltare a bordo di mezzi, come dei potenti esoscheletri, che semplificheranno alcune delle sessioni più adrenaliniche, dove muoversi a piedi richiederebbe un'abilità non comune.

Molto interessante è la gestione dell'energia: alla solita barra dell'energia vitale, *Lost Planet* affianca un indicatore di quella termica, che scenderà inesorabilmente con il trascorrere del tempo. Quando verrete feriti, attingerete a questa riserva, che calerà momentaneamente in maniera più drastica. Una volta terminata, dovrete fare molta attenzione, perché l'energia vitale non potrà più essere ricaricata e un colpo di troppo condurrà al game over. Potrete recuperare "calore" collezionando i bonus rossi abbandonati dai nemici uccisi, ma dovrete sbrigarvi prima che si congelino.

Lost Planet, insomma, si presenta molto bene. Che il gioco fosse bello era noto da quando è uscita la versione per Xbox 360, ma ciò che ci premeva era osservare la qualità della conversione. Sotto questo profilo, ci sentiamo nuovamente di affermare che Capcom ha svolto un buon lavoro. Anche solo per il controllo tramite joypad, che, almeno nel caso di Windows Vista, viene automaticamente riconosciuto (per lo meno se usate lo Xbox 360 Controller) e funziona a puntino. Al contrario di *Halo 2*, però, secondo chi scrive il gioco risulta più godibile con mouse e tastiera, essendo caratterizzato da un ritmo più simile a quello di uno sparatutto per PC e, soprattutto, per la poca precisione del joypad quando si deve impiegare il fucile da cecchino o il lanciarazzi.

A *Lost Planet* non mancherà una sezione multiplayer, come nel caso di Xbox 360, sebbene allo stato attuale non siano emersi dettagli in merito. Il massimo sarebbe poterlo giocare tramite il servizio Games for Windows - Live, magari anche sfidando i possessori di console, ma purtroppo dovremo aspettare ancora qualche tempo prima di saperne di più. L'unica informazione in nostro possesso è che le battaglie arriveranno a ospitare sino a 16 giocatori contemporaneamente.

In ogni caso, manca poco per esprimere un giudizio definitivo su *Lost Planet: Extreme Condition*. Quando leggerete queste righe, poche settimane (se non giorni) vi separeranno dal debutto sugli scaffali, dunque aspettatevi una recensione completa sul prossimo numero. Nel frattempo, date un'occhiata alla versione demo, che abbiamo inserito nel CD e nel DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC.

Se la giocabilità nello scenario *Final Frontier* cambierà quanto la grafica, ci sarà davvero da divertirsi!

Ritorneranno i Paracadutisti, per la gioia della civiltà che riuscirà ad averli per primi.

L'Era Moderna porterà con sé nuove unità dall'aspetto francamente minaccioso.

A FUROR DI POPOLO

Anche questa volta Firaxis ha voluto ascoltare i fan, introducendo una caratteristica lungamente desiderata – la "Partenza Avanzata". Con questa modalità sarà possibile iniziare a giocare in un periodo storico a scelta e "comprare" la propria civiltà, selezionandone le caratteristiche in modo tale da "scavalcare le prime fasi di gioco e arrivare subito a gustare gran parte delle novità "oltre la spada". Inoltre, anche la comunità dei modder ha di che gioire numerosi nuovi elementi di *Civ* 4 saranno "esposti" e modificabili tramite XML e Python (linguaggi di programmazione) – persino l'aspetto dell'interfaccia stessa!

ISTANTANEA SU: CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, 1.7 GB HD, scheda 3D 64 MB DX 9.0c, Windows 2000/XP
- **Internet:** www.civilization.com
- **Nei Negozi:** Luglio 2007
- **Perché aspettarlo:** Un'espansione che aggiunge tale e tanto contenuto a un gioco già così ricco non può che essere un acquisto obbligato per tutti gli appassionati di strategia.

CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

L'aratro traccia il solco, ma è la bomba nucleare tattica a difenderlo.

DOPO l'apprezzato *Worlords*, è giunto il tempo per una seconda espansione di *Civilization IV*, intitolata *Beyond The Sword*. Come si può intuire, gran parte delle novità di *BtS* riguardano il periodo successivo l'invenzione della polvere da sparo, da molti considerato la parte meno soddisfacente dell'ottimo *Civilzotion IV*, ma non solo.

L'introduzione di nuovi leader e civiltà cambierà qualcosa fin dall'inizio del gioco, con nomi come Abramo Lincoln per gli Americani, Boadicea per i Celti, Carlo Magno, o Hammurabi e Toro Seduto per le "neonate" civiltà babilonese e nativa americana, ma le primizie vanno ben oltre.

Per esempio, applaudiamo all'introduzione del Palazzo Apostolico, una nuova Meraviglia che funziona come una sorta di Nazioni Unite ante litteram, e alla possibilità di attivare gli Eventi – che possono tanto metterci i bastoni tra le ruote, quanto aiutare la nostra civiltà, aggiungendo ben più di un pizzico d'imprevedibilità alle partite. È chiaro, però, che il grosso delle novità si concentra nei periodi successivi. Naturalmente, avremo a disposizione unità belliche inedite, come le bombe nucleari tattiche (che speriamo essere più utili di quelle "normali") e una versione potenziata dell'Artiglieria, ma anche forze di supporto che permetteranno di curare le nostre unità in territorio nemico senza sciupare preziose promozioni.

"LE NUOVE CARATTERISTICHE RIVOLUZIONERANNO IL MODO IN CUI GIOCHIAMO A *CIV 4*"

Saranno presenti, però, anche caratteristiche che potrebbero rivoluzionare il modo in cui giochiamo a *Civ* 4. Per esempio, sarà consentito destinare una parte del budget della nostra civiltà all'intelligence, accedendo così a nuove opzioni di spionaggio e controspionaggio (utile nel caso gli avversari ottengano una temibile Grande Spia), oppure fondare "Corporazioni" da diffondere nelle città nostre e dei nostri nemici, per ottenere benefici in cambio di risorse specifiche. Per esempio, la Standard Ethanol Company userà il grano per trarne combustibile per aerei e tank, mentre la Cereal Mills Corporation aumenterà il cibo disponibile nelle città – purché abbia a disposizione grano, riso e frumento.

La vera ciliegina sulla torta, però, dev'essere senz'altro il potenziamento dell'Intelligenza Artificiale: oltre a essere più "intelligente" in generale, sarà anche capace di cercare di vincere in tutti i modi offerti dal gioco – persino tramite diplomazia e cultura. Qualcosa ci dice che sarà meglio affrontare *Civ* 4 a un livello di difficoltà inferiore.

GIOCHI COMPUTER

CONVERSIONI TOTALI

Come anche la precedente espansione, *Beyond The Sword* offrirà degli Scenari creati dal team di Firaxis e sembra che, questa volta, abbiano deciso di fare le cose in grande: se, da una parte, ci saranno classiche campagne belliche come quelle cui siamo abituati, dall'altra troveremo vere e proprie "total conversion", quali *Final Frontier*, che trasforma *Civ* 4 in una sorta di *Alpha Centauri*, o *Afterworld*, definito come un "omaggio alla serie *XCOM*".

ISTANTANEA SU: *LOKI*

- **Casa:** Take 2
- **Sviluppatore:** Cyanide Studios
- **Genere:** GdR/Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 RAM, scheda 3D 64 MB, 7 GB HD, DVD-ROM, Win XP o Vista
- **Internet:** www.loki-game.com
- **Nei Negozi:** Agosto
- **Perché aspettarlo:** Una mitologia da sola basterebbe a mettere tanta carne al fuoco, ma quattro insieme sono meglio. *Loki* è azione e gioco di ruolo, magia e combattimenti corpo a corpo, alleati divini e nemici "bestiali".

Contro i nemici finali dei livelli, la forza e la magia non bastano, serve anche l'intelligenza per individuarne al più presto il punto debole.

NEMICI COMUNI E NON

Oltre a una completa genealogia di nemici "normali", quali centauri, mummie, belve feroci, ragni abnormi e scheletri (tutti inseriti negli scenari di rispettiva competenza), in Loki sono presenti anche alcuni boss, tra cui il lupo Fenrir, il drago Fafnir, il Minotauro e Medusa. A differenza dei primi, che vanno sconfitti ricorrendo a incantesimi e ad armi convenzionali, i boss richiedono anche un lauto impiego di materia grigia. Ogni essere è dotato di un'Intelligenza Artificiale superiore e può essere sconfitto solo dopo che ne è stato individuato il punto debole.

Leggende di tutto il mondo confluiscono in un gioco dalle prospettive mitologiche.

PER INGANNARE L'ATTESA

FABLE – THE LOST CHAPTERS

Nov 05, 8

Tanta azione e GdR in una sola fantastica avventura non lineare. Non è un titolo particolarmente longevo e impegnativo, ma riesce a catturare con la magnificenza della grafica e con la grande libertà di girovagare per il mondo.

UN bel giorno di tanti secoli fa, un esercito di divinità egizie capeggiato da Osiris è riuscito nell'impresa di sconfiggere Seth, controllore ultraterreno del male e del caos, e di imprigionarlo in una tomba. Poi, un brutto giorno, sempre di tanti secoli fa, Seth ha infranto i sigilli che lo tenevano sotto custodia e ha deciso di prendersi la sua sacrosanta rivincita.

Su tale prologo, invero limitante in termini d'ambientazione – solo di antico Egitto dovrebbe trattarsi – gli sviluppatori di Cyanide sono riusciti a costruire un gioco dalle molteplici diramazioni. L'espediente utilizzato è semplice: Seth non vuole limitare la propria spolverata di malvagità alle terre del Nilo, ma elargire odio in quantità industriale in giro per il mondo. Succede, così, che in *Loki* i giocatori si trovino a fronteggiare quattro situazioni differenti e a impersonare altrettanti paladini del bene. Gli scenari presi in considerazione sono caratterizzati da atmosfere mitologiche e hanno a che fare con le civiltà norvegese, ellenica, azteca ed egizia.

Le differenze che scaturiscono da un simile approccio non sono sostanziali in termini di giocabilità, visto che *Loki* è e rimane, dall'inizio alla fine, un GdR dalla marcata componente d'azione, ma quanto a contenuti il discorso è radicalmente diverso.

Innanzitutto, ci sono i quattro eroi, anzi a voler essere precisi due eroi e due eroine, caratterizzati da differenti abilità di combattimento. Le gelide lande scandinave sono il terreno di caccia di un guerriero nerboruto, contraddistinto dalla forza bruta e capace di brandire lame di dimensioni ragguardevoli. Aspra combattente è anche l'eroina di terra ellenica, seppure più portata agli scontri sulla media distanza, con arco e disco. Chi vorrà spassarsela in maniera meno rude, invece, potrà trovare un degno avatar nell'esponente egiziano, capace di dominare la forza del fuoco e della magia, o nella pulzella azteca, una sciamana abile nell'evocare creature provenienti dal regno degli spiriti. In base allo scenario selezionato, si dovranno incrociare le armi con diverse stirpi di nemici e avvalersi dell'aiuto di divinità eterogenee. Nella campagna norvegese, per esempio, il guerriero avrà l'onere di sbarazzarsi di belve feroci, affrontare il drago Fafnir, sconfiggere il lupo Fenrir e, nel farlo, potrà contare sul supporto di Sigfrido e della valchiria Brynhild. Ci rendiamo conto che i nomi sono alquanto fantasiosi, ma se si considera che i personaggi, buoni e non, sono estrapolati dalla mitologia del nord e che l'azione si svolge nel bel mezzo del Ragnarok, appare evidente che *Loki* sia un gioco basato su una certa "credibilità". Credibilità che è ancora più evidente nel caso della campagna azteca, in cui compare la figura storica di Cortes, impegnato a guidare l'esercito spagnolo nella distruzione di una civiltà rigogliosa.

Per quanto possa apparire caotico, il mondo di *Loki* è quindi caratterizzato da una notevole coerenza, in virtù della quale i tipi di nemici e di alleati compaiono solo dove sono esistiti nella realtà, o nel mito, con l'eccezione di Seth, che funge da catalizzatore del male su scala globale. Sul piano della giocabilità, le

Quelli che, a livello di gioco Mortale, possono sembrare nemici accessibili, diventano pericoli letali nelle opzioni Eroe e Divinità.

IL MITO SI GIOCA ANCHE ONLINE

A detta degli sviluppatori, la modalità single player di *Loki* dovrebbe tenere impegnati i giocatori per una sessantina di ore, cui vanno aggiunte quelle, pressoché infinite, che nascono dalla generazione casuale degli scenari. Come se ciò non bastasse, esistono poi le modalità multiplayer, articolate su diverse opzioni, tra cui quella cooperativa per 6 giocatori e il Duello uno contro uno in un'arena dedicata. Quest'ultimo è disponibile anche nella variante a squadre, denominata Battaglia, che pone di fronte due schieramenti composti da 4 giocatori ciascuno. Per garantire l'onestà dei combattenti, gli sviluppatori hanno creato un sistema di custodia degli avatar online. Gli eroi utilizzati nel multiplayer vengono salvati online nel Cyanide GameCenter, così da non essere potenziati sul proprio computer.

L'EVOLUZIONE DEL BENE

Gli eroi di *Loki* vanno potenziati nei loro cinque attributi mediante un classico sistema di punti esperienza. Ma la personalizzazione dei personaggi non si ferma qui. Nel corso del gioco, infatti, è consigliabile venerare le divinità e investire i punti esperienza acquisiti nelle quest, non solo per aumentare gli attributi predefiniti, ma anche per far evolvere le abilità. L'equilibrio tra i punti esperienza donati alle divinità e quelli sfruttati istantaneamente sull'avatar è, dunque, un elemento importante del gioco.

Il titolo del gioco è di origine nordica: Loki è la divinità del male, con la cui figlia Hel si allea Seth all'inizio della vicenda.

L'interfaccia di controllo di *Loki* segue i dettami del genere GdR e permette di accedere rapidamente con il mouse ai diversi tipi di attacco.

"L'AIUTO DIVINO SI OTTIENE VENERANDO I NUMI PRESENTI NELLE QUATTRO CAMPAGNE"

differenze tra i quattro scenari sono molto meno evidenti. Come già precisato, ogni personaggio ha delle caratteristiche peculiari, ma tutti si evolvono in base all'esperienza negli stessi parametri: Agilità, Intelligenza, Forza, Energia Magica e Vitale. I punti necessari a potenziare gli attribuiti degli avatar si guadagnano, come di norma, sconfiggendo i nemici e portando a termine le missioni, che ammontano, nel totale dei quattro scenari, a più di 50. I protagonisti sono accomunati anche da un altro fattore, che risulta decisivo quando si tratta di portare a compimento le quest più impegnative e, ancor di più, quando bisogna domare i boss. Si tratta dell'aiuto divino, da ottenere venerando i numi presenti nelle quattro campagne. In ogni scenario diventano gradualmente disponibili tre divinità appartenenti alle rispettive mitologie e tutte sono portatrici di potenti magie. Il giocatore è libero di adorarne solo una, per velocizzare il ritmo dell'apprendimento, oppure di dedicare le proprie attenzioni a tutte, ottenendo incantesimi di diversa natura. Armi ultraterrene tanto devastanti hanno, però, un rovescio della medaglia, che è facile individuare nel ragguardevole consumo di Mana (energia magica) conseguente al loro impiego.

Anche chi preferisce restare con i piedi per terra, e combattere con strumenti più convenzionali, troverà in *Loki* delle meccaniche di gioco interessanti, prima fra tutte quella relativa allo sviluppo delle armi. I ferri del mestiere sono contraddistinti da tre parametri, relativi ai danni procurati, alla rapidità e al raggio d'azione, e sono modificabili utilizzando i 15 e più materiali reperibili nei livelli. In pratica, un spada di ferro diventerà più potente se la si lavorerà con metalli più pregiati, e arriverà persino a inglobare poteri magici nel momento in cui, nella sua creazione, si investiranno delle rune.

Abbiamo avuto modo di provare una versione in corso d'opera del gioco, con il motore grafico ancora lungi dall'essere ottimizzato. Sul frame-rate e sulla resa degli effetti speciali ci riserviamo, quindi, di pronunciarci in fase di recensione e, per il momento, ci limitiamo a gioire per la presenza di un sistema di creazione casuale degli scenari – una cosa alla *Diablo*, tanto per intenderci. E a chi non intende spieghiamo all'istante che si tratta di un sistema che genera livelli diversi nell'aspetto, con nemici e oggetti posizionati in luoghi differenti, ogni volta che si inizia una nuova partita. La longevità ci guadagna, il divertimento anche.

Quanto alla difficoltà… nessuno ha mai detto che *Loki* sarebbe stata una passeggiata.

ISTANTANEA SU: LEFT 4 DEAD

- **Casa:** Valve
- **Sviluppatore:** Turtle Rock
- **Genere:** Sparatutto di squadra
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0, connessione a Internet
- **Internet:** www.l4d.com
- **Nei Negozi:** Natale
- **Perché aspettarlo:** Sarà un survival horror di squadra in cui si potranno vestire anche i panni dei famelici Infetti assetati di sangue, con tanto di Regista a mantenere la tensione sempre al massimo livello. Se avete paura della folla e temete una pandemia, incarnerà il peggiore dei vostri incubi

Altro che zombi, in *Left 4 Dead* gli ostili sono veloci, arrabbiati e assetati di sangue.

Il Boomer è disgustoso... e vedrete quando vi attaccherà!

Durante l'intervento dell'elicottero di soccorso, qualcosa può andare storto all'ultimo momento.

QUELLO CHE NON VEDI

Il più terrificante tra i boss di *Left 4 Dead* è lo Hunter (da non confondere con il robot-alieno di *Episode Two*). È semplicemente un tizio che indossa una felpa con cappuccio nera, ma che è in grado di saltare una ventina di metri in un secondo. Se gli volterete le spalle per un attimo – e sarà difficile non farlo, dato che sarà praticamente invisibile finché non gli punterete la torcia elettrica direttamente addosso – vi balzerà addosso con un ululato da far raggelare il sangue nelle vene, e vi troverete inermi mentre lui si divertirà con la vostra faccia. I panni dello Hunter saranno anche difficili da vestire: sarà raro imbattersi in un Sopravvissuto tutto solo e la vostra unica chance per sfuggire alle pallottole consisterà nel ricorrere con maestria a una serie di acrobazie da "arrampicamuri" in stile *Prince of Persia*.

LEFT 4 DEAD

Quando la rabbia esplode tra la folla!

RABBIA SENZA CONFINI

Left 4 Dead **proporrà quattro campagne di gioco. Due si snoderanno attraverso la città, tra ospedali e uffici, sino alla classica scena in cui un elicottero atterra sul tetto di un palazzo e porta in salvo i sopravvissuti. Le rimanenti si dipaneranno in aperta campagna, dove scenari ben più vasti renderanno decisamente diverso farsi largo tra la moltitudine degli Infetti.**

IL mese di settembre saluterà l'arrivo, sul monitor degli appassionati di FPS, di uno dei "pacchetti" più attesi e succulenti dell'anno. Se i Combine non ci metteranno lo zampino, *Half-Life 2: Episode 2*, *Team Fortress 2* e *Portal* debutteranno insieme e al prezzo di un solo gioco completo.

Inizialmente, anche *Left 4 Dead* doveva far parte di questo paniere delle meraviglie, ma ora i ragazzi di Valve e di Turtle Rock hanno deciso di posticiparne il lancio, spostandolo verso Natale. Se questa data venisse rispettata, i "bagni di folla" legati agli acquisti natalizi potrebbero avere tutto un altro sapore. *Left 4 Dead*, infatti, non sarà un gioco di zombi. Quelle che correranno, urleranno e sbaveranno sullo schermo saranno persone! Avranno contratto una variante mutata della rabbia e ciò non le avrà fatte diventare lente e stupide, bensì inferocite a morte (la vostra). Non si trascineranno verso di voi in orde; vi correranno contro in massa, ringhiando di collera.

Left 4 Dead sarà, dunque, un gioco horror nella più genuina accezione del termine. Avrete quattro campagne di cinque livelli attraverso cui aprirvi la strada a colpi di shotgun e fino a tre amici si potranno unire alla carneficina – l'Intelligenza Artificiale sopperirà a ogni "posto" lasciato libero dai partecipanti in carne e ossa. Dall'inizio alla fine, poi, altri partecipanti saranno liberi di piombare nella partita prendendo il controllo degli ostili più "cattivi" (i cosiddetti boss), ognuno dei quali possederà un modo particolarmente crudele per rendervi inoffensivi. In più, il gioco non vi segnalerà se sarete in presenza di un nemico controllato da un essere umano o dalla I.A.. Mentre le mappe sono fisse e i boss potranno spesso celare un utente in carne e ossa, ciò che incontrerete e dovrete combattere nei livelli sarà determinato dall'elemento più importante e meno visibile di *Left 4 Dead*, ovvero il Regista.

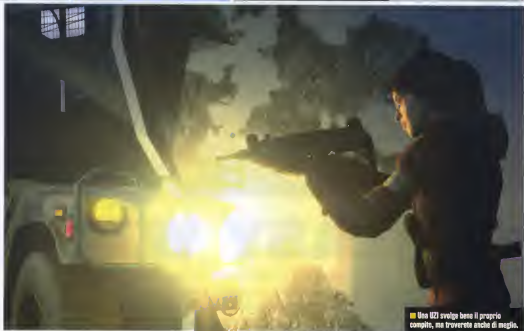
Il Regista è un'Intelligenza Artificiale che controlla il numero, il tipo e la posizione degli Infetti che vi si riverseranno addosso. Il suo obiettivo sarà di far provare alle vostre coronarie un po' di montagne russe. Il survival horror perfetto dovrebbe martellare con gli avversari, ancora e ancora, fino a non lasciare respiro al giocatore. Poi, dovrebbe continuare ancora un pochino, quindi concedere qualche istante di tregua. Duelli disperati, miracoli compiuti sul filo dell'ultimo punto di energia vitale, l'agghiacciante "clic" dell'arma che ha esaurito i proiettili sono i momenti memorabili di un gioco di questo tipo, e con il Regista, Turtle Tock ha trovato il modo di produrli ogni volta.

Il Regista non si limiterà a contare quanti nemici avrete fatto fuori: terrà sotto controllo il vostro stato emotivo, considerando come ci si sente a essere sbattuti per terra, quasi accecati dal sangue che sprizza da un cranio spappolato da un colpo di fucile a bruciapelo, a vedere morire un compagno, a finire stritolati, intrappolati e a impazzire dal dolore. E non per assicurarsi che queste cose non accadano troppo spesso, bensì perché vuole che proviate *tutte* queste sensazioni prima di fermarsi.

Left 4 Dead è cucito su misura attorno a simili momenti. Gli eventi traumatici definiti dal Regista saranno, per la maggior parte, situazioni da cui i vostri compagni di sventura potranno salvarvi. Capiterà di strappare un "collega" ferito dalle grinfie di un boss, di dare una mano a un altro sfortunato togliendogli dalle calcagna una torma di Infetti perché "da solo non

BRUTTO, GROSSO E CATTIVO

Se vorrete solo infilarvi in una partita di *Left 4 Dead* e dare del filo da torcere a qualche Sopravvissuto, la scelta migliore sarà il Boomer. Questi è un corpulento figuro che vi attaccherà sputando pezzi di carne masticata delle sue precedenti vittime, e che vi esploderà in faccia riversandovi addosso una doccia di bile corrosiva quando lo colpirete. E i Boomer vi si riverseranno contro a centinaia, indifferenti a qualsiasi cosa che non sia il povero Sopravvissuto allo stremo delle forze. Se morirete interpretando un Boomer, potrete assistere al macabro spettacolo offerto dagli altri vostri "simili" intenti a sventrare il tizio che vi avrà ammazzato.

Due delle campagne di *Left 4 Dead* saranno ambientate in città, tra uffici, magazzini e ospedali.

Una UZI svolge bene il proprio compito, ma troverete anche di meglio.

IL MORMORIO DELLA FOLLA

Come accade nei film horror di classe, anche in *Left 4 Dead* la componente sonora rivestirà un ruolo di primo piano. La folla di Infetti avrà un "rumore" tutto particolare. Immaginate il suono di una sommossa, un tumulto in cui tutti i coinvolti stanno soffrendo e vi odiano. Da principio lo udrete debolmente, come un tuono lontano, eppure capirete subito che si tratterà di tanta gente. Nel momento in cui la folla arriverà, sciamando da ogni apertura, urtando e travolgendo qualsiasi ostacolo a tutta velocità, la cacofonia diverrà intollerabile.

può farcela", persino di salvare un compare da un precipizio in cui sarà "quasi" caduto. Se arriverete in ritardo, il poveretto scivolerà fino a restare aggrappato solo con le dita, poi sarà solo una mano a sorreggerlo, infine mollerà la presa e piomberà nel baratro. Molto cinematografico, vero?

Il Regista sarà brutale, ma raramente morirete per mano della folla assetata di sangue. Saranno i boss a uccidervi. La sopravvivenza dipenderà dal vostro sangue freddo e dalla capacità di conservare energia vitale, ma i boss Infetti sapranno accecarvi, soffocarvi e chiudervi in trappola. Quando un giocatore finirà a tappeto, sarà fin troppo facile per il gruppo andare in pezzi. Gli altri componenti potranno tentare di aiutarlo, ma ciò significherà non notare un altro boss appostato nelle ombre. Presto, saranno due gli uomini a terra e allora i guai diverranno realmente seri.

È inutile sottolineare che in *Left 4 Dead* bisognerà stare in gruppo il più possibile, per evitare di fare una fine orribile. Esistono, però, alcuni aspetti dell'agire bene in team che non sono così ovvi, e il gioco li insegnerà in maniera molto diretta. Per esempio, se troverete un boss intento a sbudellare un vostro compagno di squadra e lo farete secco in tempo, otterrete una grande icona verde a forma di scudo - una sorta di medaglia da Difensore. Soccorrete un amico quasi morto e sarete anche un Salvatore. Collezionare questi attestati diventerà una questione di orgoglio e la scheda riassuntiva di ogni partecipante apparirà al termine del livello per mostrare chi sarà stato il miglior giocatore della squadra. Ciò significa che, invece di competere egoisticamente per accumulare più uccisioni, bisognerà gareggiare egoisticamente per aiutarsi gli uni con gli altri. D'altro canto, provocare dei danni indiretti a un altro Sopravvissuto porterà a beccarsi un "cartellino" rosso di demerito e lo stesso accadrà se userete un kit medico sul vostro alter ego quando ci sarà qualche altro membro del team più ferito di voi. I "cartellini" di demerito non condurranno a delle penalità in gioco, ma verranno riportati tra le vostre statistiche sulla Steam Community. E Steam vi butterà fuori dal gioco o vi bannerà, se sarà ovvio che facciate apposta ad accumularne.

"DUELLI DISPERATI E MIRACOLI COMPIUTI SUL FILO DELL'ULTIMO PUNTO DI ENERGIA VITALE"

Dopo tutto, in *Left 4 Dead* non esistono scuse per seminare morte e dolore come Sopravvissuti. È per questo motivo che si può giocare come Infetti!

ISTANTANEA SU: FANTASY WARS

- **Casa:** 1C Company
- **Sviluppatore:** Ino-Co
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 9.0c
- **Internet:** www.ino-co.com
- **Nei Negozi:** 2007
- **Perché aspettarlo:** *Fantasy Wars* possiede molte qualità in grado di elevarlo sopra la massa. Dovrà contendersi il cuore degli appassionati con altri grossi calibri, ma parrebbe avere alcune frecce interessanti al proprio arco.

Alcune strutture offriranno un notevole vantaggio difensivo.

È possibile zoomare fin quasi a livello del terreno, per seguire da vicino l'evolversi della battaglia.

Non mancheranno epiche scene d'intermezzo.

ASPETTA IL TUO TURNO!

Fantasy Wars è uno strategico a turni. Questo vuol dire che ogni unità avrà un certo limite di movimento e di attacco. Quando si seleziona un soldato, infatti, comparirà una griglia a esagoni in cui sarà visualizzato il suo raggio d'azione. Per questa ragione sarà indispensabile valutare attentamente le proprie mosse, studiando l'ambiente circostante. I nemici, infatti, potranno sempre contrattaccare e sarà meglio trovarsi in una posizione avvantaggiata, come per esempio la cima di una collina o l'interno di una città, per fronteggiare la carica avversaria.

FANTASY WARS

Orchi, uomini e Nani si contendono ancora una volta il dominio del mondo.

CE N'È PER TUTTI I GUSTI

Una delle caratteristiche meglio riuscite di *Fantasy Wars* è rappresentata dal gran numero di unità diverse. Mano a mano che si procede nell'avventura, infatti, si renderanno disponibili numerosi soldati, dalle truppe di cavalleria, ai draghi sputafuoco, senza dimenticare i giganteschi troll e gli immancabili maghi guerrieri.

IN un mondo fantastico abitato dalle più disparate creature, Ungraum, il comandante in capo degli orchi incita gli altri popoli selvaggi a invadere le terre degli umani e a ucciderne tutti gli abitanti. Solamente un uomo è in grado di opporsi a una furia così scellerata, il generale Pfeil.

È questo l'inizio di *FantasyWars*, un gioco strategico a turni proveniente dall'Est che vi porterà, attraverso tre campagne distinte, a prendere il comando di diverse razze (Elfi, Nani, umani e Orchi), nel tentativo d'imporre la vostra egemonia. Per farlo occorrerà portare a termine le numerose missioni presentate che, nel loro insieme, delineano una trama intrigante e articolata.

Si tratta di sfide varie, divertenti, ma anche molto impegnative. A capo di un piccolo esercito, infatti, vi troverete ad affrontare assedi di città, battaglie campali e operazioni di spionaggio. Per uscirne vincitori bisognerà comandare con saggezza i propri soldati, tenendo sempre a mente che ognuna delle settanta unità disponibili nel gioco potrà migliorarsi grazie all'esperienza ottenuta in battaglia.

"LA CHIAVE DI VOLTA DEL VOSTRO ESERCITO SARÀ RAPPRESENTATA DAGLI EROI"

Spesso, però, una truppa di veterani non sarà sufficiente per resistere alla furia nemica. Per tale ragione bisognerà sfruttare adeguatamente tutti i vantaggi offerti dal terreno e dalla variegata composizione della propria armata. Le foreste, come peraltro anche le città o le alture, offriranno dei benefici difensivi, rendendo questi luoghi dei posti perfetti in cui sostare. I vari soldati, poi, saranno caratterizzati da rapporti di forza/debolezza diversificati, risultando più o meno adatti a combattere contro certe unità (per esempio, i lancieri saranno perfetti per arrestare una carica di cavalleria).

La chiave di volta del vostro esercito, però, sarà rappresentata dagli eroi, soldati di eccezionale valore capaci di incrementare le proprie abilità imparando incantesimi o dotandosi di particolari artefatti magici, che si troveranno sparsi per il mondo.

Da quanto abbiamo potuto constatare finora, *Fantasy Wars* ci è sembrato un titolo valido che, oltre a presentare un'accattivante struttura di gioco basata su combattimenti a turni, presenta anche un gran numero di unità diverse e di ambientazioni molto curate. La grafica, dal canto suo, si difende egregiamente grazie alle ottime animazioni dei personaggi e alla notevole attenzione per i dettagli. Anche il sonoro si attesta su buoni livelli, con musiche che ben si adattano alle epiche situazioni presentate.

Si sa, da grandi premesse derivano grandi responsabilità, speriamo solo che questo promettente strategico non si riveli solamente un abbaglio.

■ Strisciando ventre a terra sarà molto più difficile venire individuati dai nemici.

■ Andando avanti nel gioco, saranno disponibili anche dei mezzi di trasporto.

ISTANTANEA SU: DEATH TO SPIES

- **Casa:** 1C Company
- **Sviluppatore:** Haggard Games
- **Genere:** Azione/Stealth
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c
- **Internet:** http://int.games.1c.ru/death_to_spies/
- **Nei Negozi:** Fine 2007
- **Perché aspettarlo:** *Death to Spies* sembra avere le carte in regola per offrire un'esperienza di gioco varia, articolata e impegnativa: uno *Hitman* in salsa russa, con nemici in abbondanza e livelli molto vasti.

■ Per evitare di essere scoperti, occorrerà sfruttare tutti i nascondigli disponibili.

■ Grazie a una comoda mappa, potrete valutare l'angolo di visuale dei soldati nemici.

RETAGGIO DI ANTICA VIRTÙ?

L'equipaggiamento del vostro eroe sarà rappresentato da un grosso zaino che potrà contenere, oltre a numerosi caricatori per armi da fuoco, anche bombe a mano e utili oggetti che faranno la differenza tra un professionista e un dilettante. Ci riferiamo in particolare al cavo di fibra che, sebbene non sia certo un'arma innovativa, rappresenta una componente fondamentale nella dotazione di quaisiasi assassino silenzioso che si rispetti. Grazie a esso, infatti, è possibile strangoiare i nemici per toglierli di mezzo in modo rapido e pulito.

DEATH TO SPIES

Le spie russe assomigliano all'Agente 47.

QUANDO si prende spunto dalle dinamiche di un gioco ben collaudato, come *Hitman*, e si aggiungono ambientazioni più vaste e un maggior numero di nemici, il risultato può essere uno squallido emulo o una felice evoluzione. Vi anticipiamo che, per quanto abbiamo potuto constatare, *Death to Spies* sembrerebbe propendere per questa seconda alternativa.

Certo, il nascituro di Haggard Games, non fa mistero di essersi ispirato al capolavoro di Eidos, di cui riprende, oltre alla struttura di gioco, addirittura la medesima barra di caricamento. Si tratta, comunque, di un valido titolo d'azione/stealth in cui si vestiranno i panni mimetici di un capitano dello SMERSH, il servizio di controspionaggio sovietico creato durante la Seconda Guerra Mondiale.

Il vostro compito sarà di assicurare alla giustizia i traditori dell'Armata Rossa, eliminare alcune spie nemiche e uccidere dei pericolosi criminali. Per farlo, bisognerà affrontare un'ampia varietà di missioni

"IL VOSTRO COMPITO SARÀ DI ASSICURARE ALLA GIUSTIZIA I TRADITORI DELL'ARMATA ROSSA"

(abbiamo potuto provarne solo tre, ma gli sviluppatori ci hanno assicurato che ce ne saranno molte altre), dagli omicidi su commissione, al sabotaggio di infrastrutture nemiche. Si tratta di sfide lunghe e impegnative. I nemici, infatti, sono numerosi e, anche se dotati di un'Intelligenza Artificiale attualmente un po' scarsa, contano sulla schiacciante superiorità numerica per avere la meglio sul protagonista.

Fortunatamente, per eludere questa opprimente sorveglianza, si potrà contare, oltre che su una comoda mappa che indica il campo visivo degli avversari, anche su un vasto campionario di mosse che consentiranno di travestirsi con le uniformi del nemico, di piazzare trappole e di creare diversivi, per esempio fischiando. In *Death to Spies* non solo le mappe in cui sono ambientate le missioni sono davvero molto grandi, ma sarà anche consentito salire a bordo di mezzi di trasporto (per esempio su motociclette), per muoversi più rapidamente o darsi alla fuga.

Purtroppo, nella versione in corso d'opera da noi provata abbiamo riscontrato una serie di difetti che, se non corretti, potrebbero influire negativamente sul risultato finale. La grafica, infatti, lascia ancora a desiderare, con ambientazioni a volte un po' spoglie e ripetitive.

Da migliorare, come scrivevamo, anche il livello della I.A., che in determinati frangenti si dimostra carente (anche durante il gioco, siamo riusciti a strisciare vicini alle gambe dei soldati avversari senza essere individuati). Fortunatamente, prima del debutto di *Death to Spies* (previsto per la fine dell'anno), c'è tempo a sufficienza affinché il tutto venga risolto. GIOCHI COMPUTER

UN'OTTIMA MOBILITÀ

Una delle caratteristiche meglio riuscite di *Death to Spies* è il sistema di movimento del personaggio. Non solo il vostro alter ego virtuale potrà assumere molte posture diverse (per esempio in piedi, accovacciato o pancia a terra), ma sarà anche consentito modificare la velocità dell'andatura semplicemente premendo il tasto Shift.

Call of Duty 4 Modern Warfare

Molte software house sono in grado di creare un bel gioco. Molte meno, un capolavoro. Ben poche generano una saga di successo e poi si gettano allo sbaraglio, con un'ambientazione, una trama e nemici tutti nuovi. Paolo Paglianti scopre per GMC cosa ci aspetta nei tempi moderni di Infinity Ward.

La Seconda Guerra Mondiale, nei film come nei videogiochi, è un periodo "classico": c'è un nemico, che incarna l'essenza stessa del Male. Sappiamo come è andata e, soprattutto, com'è finita. Ambientare un FPS nella Seconda Guerra Mondiale è "facile": si sa chi sono i buoni e i cattivi, quali sono state le battaglie più epiche e le ambientazioni più interessanti.

Infinity Ward merita, quindi, la nostra ammirazione quando tenta una strada diversa dal solito "nuovo capitolo" simile a quello precedente, tattica tanto cara a molti sviluppatori (basti pensare a *Medal of Honor*): abbandonati i deserti del Nord Africa, le spiagge della Normandia e la battaglia delle Ardenne, si teletrasporta nell'epoca moderna, dove il nemico di oggi può essere l'alleato di ieri o di domani. Dove la guerra, per definizione sbagliata, non è "fatta" di battaglie campali e gloriose, ma di tanti scontri locali e imboscate cittadine, in cui ogni finestra e ogni edificio possono nascondere un nemico armato di fucile automatico.

Avete letto bene: la storica saga di Infinity Ward cambia ambientazione e arriva in un presente o futuro molto vicino, in cui gli Stati Uniti sono coinvolti in un epocale conflitto in Medio Oriente. Sa di già visto? Beh, non è proprio come potreste aspettarvelo: Infinity Ward ha creato un nemico diabolico e malvagio che non ha molto da invidiare a Hitler, un russo di nome Zakhaev.

Trafficante d'armi, delinquente della mala organizzata, contrabbandiere e spacciatore di tutte le droghe esistenti, Zakhaev si ricorda dei "bei tempi" in cui la Russia dettava legge in mezzo mondo e faceva tremare l'altra metà con la minaccia delle sue testate nucleari, e sta tentando di tutto per riportare la sua madre patria ai trascorsi giorni gloriosi. Nel suo piano prevede per se stesso un posto tutto speciale all'interno della "nuova" Russia, quello dello Zar onnipotente.

Prima di decidere l'arredamento della dacia presidenziale sul Mar Nero, però, deve fare i conti con i suoi antagonisti, ovvero le potenze occidentali che non vedono di buon occhio i dittatori armati di missili atomici a un passo da Londra. Zakhaev sa di non essere in grado di battere l'alleanza tra USA ed Europa occidentale, quindi – seguendo una tattica ben collaudata – cerca di dividere i propri nemici prima di venire allo scoperto. Organizza in Medio Oriente una bella trappola per gli americani, storicamente sensibili ai problemi di quell'area, che si gettano a capofitto in un attacco azzardato, scagliando la maggior parte delle loro risorse militari nella zona in uno scontro che li potrebbe tenere impegnati abbastanza a

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Infinity Ward
- **Sito Internet:** www.infinityward.com
- **Data di uscita:** Fine 2007
- **Storia degli sviluppatori:** Quando Infinity Ward ha pubblicato il primo *Call of Duty*, l'aggettivo più comune per descriverlo è stato "spettacolare", ma anche "cinematografico" e "bellissimo" erano piuttosto usati. Il livello di Stalingrado, così come l'attacco al porto tedesco di *Call of Duty 2*, sono entrati nella storia dei videogiochi, quindi siamo abbastanza ottimisti per questo nuovo capitolo.

Infinity Ward sa come rendere epico e cinematografico uno sbarco, anche se avviene da elicotteri Black Hawk.

IL FISICO DI INFINITY WARD

Dopo ben due giochi e diversi add-on, Infinity Ward ha deciso d'inserire un sistema fisico proprietario in *Call of Duty: Modern Warfare*. Sarà quindi consentito divertirsi a sparare a copertoni, monitor, vasi e via dicendo, e vederli saltare da tutte le parti. Grant Collier ci ha svelato che il motore fisico utilizza al massimo la CPU: finché è possibile, il programma distrugge e fa saltare da tutte le parti oggetti di ogni tipo, dalle sedie alle portiere delle auto. Quando il numero di frame al secondo scende sotto la soglia minima (per ora, fissata sui 30 al secondo), il motore fisico viene congelato. In questo modo, le esplosioni non faranno rallentare in maniera evidente il gioco. Alcuni muri e tutti i veicoli saranno distruttibili.

QUANDO CI SI AVVICINA AL CINEMA

Il processo che permette al motore grafico di *COD 4* di creare un ambiente così realistico a dettagliato è molto complesso. Si parte dalla realizzazione 3D in wireframe, che delinea i contorni dei poligoni e indica alla CPU quali sono nascosti. Vengono poi applicate le texture in alta risoluzione a, a questo punto, abbiamo già un ottimo gioco 3D. Grazie alle schede 3D DirectX 9 e DX 10, viene poi calcolato dal sistema d'illuminazione quali zona sono in ombra a, contemporaneamente, vengono applicate le specular a normal map, che comprendono, per esempio, i riflessi. Infine, vengono proiettate la ombre dei solidi presenti (il soldato a terra, ma anche la armi sull'uniforme) a applicati i filtri speciali, come il "bloom", che rende luci e ombre soffuse a molto realistiche.

lungo per permettere a Zakhaev di liberarsi dei suoi avversari più vicini. Poi si dedica alle proprie operazioni "personali", a base di terrorismo e delinquenza assortita.

Questo il "background" ideato dagli sceneggiatori di Infinity Ward, che ha dei punti di contatto con la realtà del nostro presente, ma è sufficientemente fantasioso da concedere alla software house della libertà di manovra – pur se intravediamo una certa "lettura" della situazione attuale.

Come in tutti i *Call of Duty*, vivrete questa splendida avventura da diversi punti di vista: Infinity Ward, per ora, ha confermato la presenza di un protagonista che veste la prestigiosa divisa dello SAS, il gruppo d'intervento speciale britannico, e quella di un marine americano, appartenete ai team d'assalto che normalmente guidano l'attacco del grosso dell'esercito.

Grant Collier, presidente di Infinity Ward, gongola per questa scelta: "Nella prima metà del gioco, gli americani combatteranno in Medio Oriente e i britannici, insieme alle truppe locali "lealiste", in Russia. Quando il malvagio piano di Zakhaev sarà finalmente scoperto, i sentieri degli alleati si riuniranno contro Zakhaev stesso". L'idea alla base di *COD 4* è quella di riproporre una narrazione veloce e ricca di colpi di scena, un po' come nel serial televisivo "24", ma con una trama spalmata su un mese circa.

L'azione si muoverà freneticamente da un fronte all'altro, da un'azione a quella seguente, sempre sulle tracce di Zakhaev e dei suoi agenti, battezzati "I Quattro cavalieri dell'Apocalisse" – e visto ciò che avranno in mente, mai soprannome fu così azzeccato.

A dimostrazione della dinamicità di *COD 4*, Grant Collier ci mostra una serie di livelli già completati da Infinity Ward. Nel primo, la scena si apre a bordo di un elicottero Black Hawk. Guardandoci attorno abbiamo appena il tempo di stupirci per l'incredibile dettaglio del marine di fronte a noi, prima che altri sette o otto elicotteri sfreccino al nostro fianco. Arriviamo sulla spiaggia e proseguiamo verso l'interno, volando a poche decine di metri dalla superficie per evitare brutte sorprese. Una città dai caratteristici tetti piatti spunta sotto di noi e, insieme a qualche abitante pacifico, ci accoglie un nutrito fuoco da terra. Uno degli elicotteri non è fortunato quanto il nostro, e cade lasciandosi dietro una macabra scia nera.

Giungiamo sull'obiettivo e il nostro mezzo inizia una danza con gli altri elicotteri sopravvissuti. Ognuno raggiunge il punto previsto, dopodiché, una fune viene lanciata fuori bordo e scendiamo rapidamente. Nemmeno il tempo di toccare il

"Il giocatore è libero di scegliere approcci diversi e i suoi nemici devono essere in grado di rispondere prontamente"

■ Il motore fisico, finalmente presente, fa esplodere mezzi e muri (anche se non tutti).

LA MUSA ISPIRATRICE

I primi due *Call of Duty* mostravano in modo evidente le proprie fonti d'ispirazione: "Il Nemico alle Porte" e "Salvate il Soldato Ryan", così come molti episodi di "Banda di Fratelli", erano stati presi di peso e trasformati in memorabili livelli di gioco. Per *Modern Warfare*, la situazione è diversa: al di là del serial "Over There", che ha avuto ben poco successo, i film di guerra ambientati nel periodo moderno sono un po' troppo filosofici per un FPS. Grant Collier stesso ci conferma che i modelli di riferimento sono i filmati "personali" dei militari americani in servizio in Medio Oriente, spesso resi pubblici su Internet. Sarà, ma il primo livello mostrato, con tutti quegli elicotteri, ci ricordava "Apocalypse Now" – mancava solo "La Cavalcata delle Valchirie"!

■ Notate l'incredibile dettaglio delle ombre, che si "disegnano" in modo realistico sui tubi a fianco della parete.

LOTTE MODERNE SU INTERNET

Una sezione molto importante del gioco è data dal multiplayer. Che Infinity Ward sappia come creare un gioco online molto apprezzato è testimoniato dal fatto che su Xbox 360 le arene multiplayer più giocate sono quelle di *Call of Duty 2*, e non *COD 3* (programmato da un'altra software house). Al momento, Grant Collier non ha voluto sbottonarsi, ma ci ha solo rivelato che tutto quello che abbiamo visto in *COD 2* sarà presente in *Modern Warfare* – "con qualcosa in più".

suolo, e dobbiamo correre al riparo. Intorno a noi ferve l'attività degli altri marine: due o tre soldati puntano il fucile verso un balcone, altri due fanno irruzione in un edificio, coprendosi l'un l'altro. La strada che abbiamo di fronte viene sbarrata da un ostacolo di filo spinato posizionato da un sergente, mentre, insieme al nostro gruppo, corriamo verso l'edificio: il nostro obiettivo. Arrivati alla porta, un compagno la sfonda e si scatena l'inferno a base di granate e proiettili calibro 7,62.

Sarebbe facile descrivere la grafica di *COD 4* scrivendo semplicemente che è fantastica; è un po' più difficile dire "perché" sia così bella. Lasciamo, quindi, la parola a Collier: "Trattandosi di un gioco realistico, senza riflessi metallici futuristici, in cui compagni e nemici si muovono in modo umano e non alieno e bizzarro quanto vorrebbe la fantasia del programmatore, il vostro occhio vedrà l'azione e l'immagazzinerà come normale. Questo perché i soldati si sposteranno in modo naturale, senza indulgere nello stesso movimento replicato più volte, ma cercando una copertura ovunque sia possibile, nascondendosi dietro un veicolo distrutto o a un muro a pezzi". In effetti, il livello di dettaglio è quasi assurdo: ogni militare ha un volto diverso e questo vale anche per i nemici; inoltre, ognuno ha un equipaggiamento personale e potrete capire anche solo guardando l'uomo che vi starà accanto quante granate avrà addosso e di che tipo.

Avvicinandoci a un altro marine, notiamo il lavoro del motore delle ombre, altro elemento importantissimo per un feeling realistico. Il soldato proietta a terra un'ombra dettagliatissima, che lascia intravedere, nel contorno, i caricatori e la baionetta appesi alla cintura. Le granate gettano l'ombra sulla divisa – il che testimonia una cura certosina che purtroppo, in mezzo all'azione, in pochi avranno il tempo di apprezzare. D'altra parte, siamo d'accordo con Grant Collier quando sostiene che il risultato finale è simile a un video, più che a un gioco.

Tutto il mondo di *COD 4* è realistico. Difficilmente vedrete due edifici anche solo simili tra loro, tanto per dirne una. Anche i mezzi, siano essi su ruota, cingolo o volanti, si muovono in modo splendidamente verosimile. Questo lo notiamo nel secondo livello mostratoci da Collier, in cui il nostro plotone deve raggiungere un carro armato bloccato sotto il fuoco nemico.

A prescindere dall'M1 Abrams stesso, riprodotto in modo mostruosamente fedele alla controparte originale da 60 tonnellate, il nostro team deve superare un dedalo di vicoli e stradine, prima di arrivare a un enorme spiazzo in cui il tank si trova esposto agli attacchi. Dal vicino edificio a tre piani, i nostri avversari ci bersagliano con tutte le armi disponibili, dalle rivoltelle ai lanciarazzi. Ecco, quindi, che con uno slancio eroico ci gettiamo in avanti e lanciamo un fumogeno da segnalazione. Qualche secondo dopo, arriva un elicottero d'assalto Apache, che apre il fuoco contro l'edificio, polverizzandolo insieme al gruppo di fuoco ostile. Possiamo finalmente procedere alla riparazione del carro armato, ma la missione non si ferma qui. L'Abrams si dirige verso la "porta" della città, la supera passando sopra un paio di auto abbandonate (che si piegano sotto il peso della sua corazza all'uranio impoverito incorporata in acciaio) e, subito, diventa il bersaglio di decine di nemici, tra cui un paio particolarmente ostici, armati

DETTAGLI DA OSCAR

Anche la realizzazione di un singolo soldato è molto complessa: al dettaglio in wireframe vengono applicate le superfici solide (notate che il punto di luce è in alto, sopra la testa del militare) e viene calcolato quali sono in ombra e quali illuminate, prima del risultato finale.

Il motore grafico "mette a fuoco" sul punto in cui state mirando, rendendo tutto il resto un po' sfuocato.

E COD 3?

Dato che la matematica non è un'opinione, vi sarete accorti che nell'articolo parliamo di *COD 1* e *2*, ma non del terzo capitolo. La spiegazione è semplice: non solo *COD 3* è stato sviluppato da un'altra software house, ma è stato prodotto solo per console. Grant Collier, in tutte le occasioni si è preoccupato di sottolineare esplicitamente che determinate "scelte" di *COD 3* non saranno presenti in *COD 4*, come per esempio le sezioni arcade in cui era necessario combattere in corpo a corpo contro un nemico premendo furiosamente i tasti del joypad. Grazie, mister Collier!

di bazooka. Dopo averli eliminati, ci avviciniamo a un muro nell'illusione di trovare un riparo. Questo, però, viene mandato in mille pezzi da una granata. Un po' intontiti, corriamo in una macelleria abbandonata per riprendere il fiato.

Come nel precedente *COD 2*, non esiste più la "barra della salute": se veniamo colpiti dai nemici, lo schermo si tinge di rosso a indicare le ferite subite e abbiamo solo qualche secondo per trovare protezione. Una volta al coperto, lo schermo torna gradualmente alla normalità. "Questo sistema è più realistico di quando, nel primo *COD*, obbligavamo il giocatore a cercare i medikit per recuperare i punti vita. Inoltre, non volevamo che il protagonista colpito da una raffica improvvisa fosse costretto a tornare sui suoi passi, alla folle ricerca di medikit abbandonati in precedenza", precisa Collier. Sulla stessa lunghezza d'onda va il sistema di autosalvataggio, che mette automaticamente al sicuro i progressi del vostro alter ego in alcuni "punti fissi" del livello. Anche se siamo abbastanza contrari a tale metodo, che non permette il quick-save libero, siamo tranquilli, dato che abbiamo già verificato in *COD 2* che Infinity Ward sa come piazzare questi "punti" in modo intelligente, senza costringerci a ripercorrere sezioni troppo estese di livelli già attraversati, in caso di morte prematura. Tuttavia, speriamo che Grant Collier e soci "rinsaviscano", e introducano il caro, buon vecchio quick-save legato al tasto F9.

Il terzo livello ci vede sempre a bordo di un elicottero, che però stavolta agisce solitario. Di fronte a noi, c'è un soldato vestito come un ninja passato in un negozio d'armi in saldo. La faccia è del tipo poco raccomandabile, ma per fortuna sta fissando una nave che incrocia sotto di noi. È notte e solo poche luci testimoniano che non è abbandonata. L'elicottero si libra sul ponte e, come al solito, scivoliamo giù per la corda, molto silenziosamente. Seguiamo i nostri nuovi amici: dagli ordini appena sussurrati, capiamo che sono russi. Stiamo indossando l'uniforme del SAS britannico e stiamo aiutando i lealisti che combattono gli sgherri di Zakhaev. La prima sosta è di fronte al ponte comando. Ci acquattiamo sotto le finestre. Quando uno dei compagni d'arme sbraita un ordine, ci alziamo e collaboriamo a riversare una tempesta di fuoco contro il capitano e gli altri membri dell'equipaggio che hanno la sfortuna di essere in servizio in quel momento. Il tour prosegue tra le cabine, dove ci fermiamo per uccidere i marinai che stanno ancora dormendo – e noi siamo i buoni!

Dopo qualche duello a colpi di 9 mm, arriviamo sul ponte di carico, dove dobbiamo muoverci tra container e casse, stando bene attenti alle guardie

> **"L'idea alla base del gioco è quella di riproporre una narrazione veloce e piena di colpi di scena, un po' come nel serial televisivo 24"**

PRESENTE IN GUERRA

ELICOTTERI E TANK

Quando si crea un FPS militare, si ha sempre la tentazione di mettere il giocatore nei panni di un carrista o persino di un pilota di caccia. Sebbene ciò funzioni in giochi online come *Battlefield*, nel single player la cosa è un po' meno gradita, almeno a nostro avviso, e non siamo grandi fan dei livelli a bordo di tank dei precedenti *COD*. Al contrario, ricordiamo con un certo affetto il primo livello dell'espansione di *COD 2*, a bordo di un B-17 della RAF. Infinity Ward deve pensarla come noi, dato che in *Modern Warfare* sarà possibile non solo dirigere il fuoco di elicotteri e artiglieria, ma sedersi al posto del mitragliere o del cannoniere di carri e elicotteri - senza pilotarli.

I livelli sono semplicemente enormi, come la città iniziale che abbiamo sorvolato a bordo di un elicottero.

L'intelligenza Artificiale di soldati alleati e nemici è molto promettente: dovremo verificare con il gioco finito, se saranno sempre in grado di seguirci e di reagire ai nostri attacchi.

FLASHBACK MODERNI

Almeno due livelli di *Modern Warfare* saranno ambientati nel passato, sotto forma di flashback: quali membri dello SAS britannico, dovrete "rivivere" delle azioni ambientate prima della caduta del Muro di Berlino. Al momento, i dettagli sono scarsi, ma sembra che una delle missioni includa voi, un fucile di precisione e Zakhaev.

che stazionano davanti a noi. Il fatto che anche loro siano armate come Rambo mette un po' a posto la nostra coscienza. Il problema è che, da poppa, arriva un fuoco incessante di mitragliatore pesante. Per fortuna, il Black Hawk riappare dal nulla e sfila di fronte alle finestre innaffiandole di piombo, eliminando alla radice l'opposizione nemica, oltre a buona parte della paratia.

L'intelligenza Artificiale degli avversari è molto buona: rifacendo lo stesso livello due o tre volte, ci accorgiamo che non seguono un sentiero prefissato, ma reagiscono all'arrivo delle forze ostili in modo diverso. Collier sottolinea: "La I.A. è stata riprogrammata da zero, dato che le mappe di *COD 4* sono molto più aperte e grandi di quelle di *COD 2*. Nel nostro precedente titolo, i livelli erano in buona sostanza dei tunnel più o meno delineati, quindi i soldati tedeschi sapevano sempre, grosso modo, da dove sarebbe arrivato il giocatore. In *COD 4*, le mappe sono realistiche, come nel caso della nave o della piazza con l'Abrams. Il giocatore è libero di scegliere approcci diversi e i suoi nemici devono essere in grado di rispondere prontamente". Stesso discorso per i soldati alleati: non avrete nessun sistema di comando, dato che impersonerete un soldato fra tanti. Tuttavia, il sistema di I.A. alleato farà sì che il fronte si muova insieme al vostro alter ego. Questo vi trasformerà nell'eroe di turno e vi sentirete al centro dell'azione. Non potrete certo rintanarvi in un angolo e aspettare che i vostri compagni facciano tutto il lavoro sporco!

Di nuovo in Medio Oriente, ma di notte. Siamo davanti a un edificio e stiamo riposandoci insieme ai nostri commilitoni. Non riusciamo a non stupirci dei visi e degli atteggiamenti molto naturali. In lontananza, su un'autostrada sopraelevata, appare un convoglio di mezzi. Sono nemici e, subito, iniziano a bersagliarci con cannonate e razzi. Dobbiamo correre sul tetto della costruzione e inquadrare i mezzi avversari per fornire un "aggancio" alla batteria di missili anticarro. Il tempo di massacrare mezza dozzina di ostili che non ci vedono di buon occhio e... boom! Il primo missile arriva sul carro dall'alto, colpendolo nel punto più debole della corazzatura. Per i livelli notturni, che da quanto abbiamo visto non sono affatto inusuali in *COD 4*, Infinity Ward ha messo a punto un sistema d'illuminazione particolare: sdraiati in mezzo all'erba, "vedrete" dei contorni sfuocati muoversi all'orizzonte, anche se non capirete esattamente la forma dell'obiettivo, esattamente come nella realtà.

L'ultimo livello mostrato da Infinity Ward ci vede assaltare una base nemica. Sembra, più che altro, un complesso detentivo. Dopo aver fatto fuori qualche guardia un po' distratta, arriviamo all'interno della struttura, dove ci aspetta una sgradita sorpresa: decine di cani da guardia addestrati a mordere, più che ad abbaiare, ci attaccano da ogni lato, e se non fosse per i nostri compagni che ci aiutano prontamente, faremmo davvero una brutta fine!

Grant Collier non vuole sbottonarsi sugli obiettivi e, in fondo, gliene siamo grati - preferiamo gustare il gioco completo, previsto per la fine del 2007.

E come al solito, quando si parla di un titolo targato Infinity Ward, non vediamo l'ora di poterci giocare sul nostro computer! GIOCHI COMPUTER

Dopo aver stabilito dei nuovi standard grafici con Far Cry, Crytek ha deciso di volare ancora più in alto. Il progetto Crysis appare ambizioso sia dal punto di vista tecnico, sia per le scelte relative alla giocabilità, che lo differenziano dal predecessore. Per carpirne i segreti, l'inarrestabile Alberto "Pape" Falchi è volato fino a Francoforte.

CRYSIS

I videogiochi ci hanno da tempo abituato a produzioni colossali, con budget hollywoodiani e centinaia di persone all'opera su un progetto.

Ciò non toglie che il team di Crytek ci abbia letteralmente stupito: 150 persone dedicate esclusivamente a un gioco rappresentano un record, soprattutto se si considera che case come Electronic Arts, pur avendo più personale, lo impiegano su numerosi "lavori" contemporaneamente. Nel caso di Crytek, invece, l'enorme team è concentrato su un singolo, ambiziosissimo, progetto: *Crysis*. Il gioco è ancora lontano dal debutto (si stima che potrebbe avvenire attorno a fine anno), ma gli sviluppatori ci hanno invitato nella loro sede di Francoforte per dimostrarci che i giorni di *Far Cry* sono agli sgoccioli, visto che questo suo seguito spirituale saprà cogliere l'essenza del precedente sparatutto, pur sfoggiando un approccio molto differente.

Abbiamo iniziato il nostro tour all'interno di *Crysis* dando una ripassata a una versione aggiornata del livello iniziale nella giungla, le cui immagini e filmati girano da tempo sulla Rete. Non una novità assoluta, quindi, ma le migliorie apportate e la possibilità di vederlo in azione in tempo reale ci hanno testimoniato che gli artisti grafici di Crytek hanno svolto un lavoro eccellente, prima di tutto dal punto di vista stilistico. Dimenticatevi i soldati che sembrano Big Jim e le foglie di plastica riflettente, e aprite la mente a paesaggi fotorealistici e a visi finalmente espressivi.

Gli shader sono stati ora curati all'inverosimile per conferire al gioco un aspetto credibile, con tinte meno "vibranti", ma certamente più realistiche e piacevoli. È sufficiente, poi, muoversi lungo il terreno di gioco, per rimanere stupefatti dalla cura dedicata ai dettagli: alberi e rami oscillano proiettando ombre "ballerine", che aiutano a immedesimarsi nel personaggio. Oltre a ciò, a ogni azione del giocatore corrisponde una reazione dell'ambiente. Per esempio, passate attraverso la vegetazione per vedere le foglie muoversi in maniera credibile, con le ombre che vengono influenzate di conseguenza. Ma non è finita qui: iniziate a percuotere un albero con il calcio del fucile e lo vedrete

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Sito Internet:** www.crysis-game.com
- **Data di uscita:** Fine anno
- **Storia degli sviluppatori:** Per il momento, hanno realizzato *Far Cry* e niente altro. Ma come biglietto da visita, è più che sufficiente.

precipitare. Saltate sul tetto di una capanna e anche qui, con alcuni colpi decisi, riuscirete ad aprirvi una nuova via d'accesso. Accanitevi contro le pareti e le sfonderete una a una, sino a che la casupola non crollerà su se stessa dopo che avrete eliminato i muri portanti. Per la prima volta in un videogioco, si può davvero parlare di ambientazioni completamente interattive.
E non bisogna farsi scoraggiare se, dopo ripetuti tentativi, non si riesce ad abbattere un'enorme sequoia secolare che ostruisce la visuale: per devastare un albero di tali dimensioni ci vorrà ben altro che i pugni, per esempio un lanciamissili.

Appurato che la fisica funziona più che bene e che l'impatto visivo rende giustizia a un motore che gira sotto le DirectX 10, abbiamo cercato di approfondire maggiormente le meccaniche di gioco, sperando che il poderoso team che lavora su *Crysis* non si fosse limitato, in questi anni, a migliorare unicamente l'aspetto visivo. La prima evidente novità è la tuta indossata dal protagonista, che può essere attivata in quattro differenti modalità con la pressione del tasto centrale del mouse seguita da quella di un tasto numerico. Sarà consentito decidere se muoversi in maniera fulminea, facendo attacchi di sorpresa e poi nascondendosi a razzo fra le fronde con

OGGETTI "FURBI"

Crysis sarà "basato sull'Intelligenza Artificiale". È proprio quest'ultima che distingue il gioco, il quale, contando su livelli ampi e liberamente esplorabili, non può essere caratterizzato dal level design. Fra le caratteristiche più intriganti e complesse, citiamo il Dynamic Path Finding, che permette ai personaggi controllati dal computer di saper interpretare l'ambiente che li circonda e di muoversi coerentemente al suo interno. Si tratta di una caratteristica fondamentale, dal momento che non mancheranno livelli a gravità zero (dove non si sarà limitati ai soli due assi di movimento) e che sarà consentito distruggere tutto. I nemici saranno in grado, dunque, di capire quando avremo distrutto alberi, recinzioni o capanne, e si muoveranno correttamente, indipendentemente dalle modifiche che apporteremo al livello con la nostra violenta intrusione. Non dimentichiamo, infine, l'implementazione dei cosiddetti Smart Objects, che pur non rivestendo un ruolo fondamentale per la giocabilità, aiuteranno i programmatori a legare certi oggetti del paesaggio con delle particolari reazioni dei personaggi, animazioni che saranno perfettamente coerenti e mai "finte". Non vedremo, per esempio, un oggetto sparire momentaneamente, o librarsi a mezz'aria, mentre un soldato lo raccoglierà.

Chi sperava di combattere contro altri soldati rimarrà deluso: *Crysis* è essenzialmente un gioco ed ambientazione fantascientifica, come sottolineato più volte dai programmatori.

L'ingresso nel livello Zero-G è "normale": superate quel corridoio e dovrete imparare a gestire i movimenti in assenza di gravità, il che, inizialmente, vi lascerà spaesati.

Non solo si possono distruggere gli oggetti: sarete liberi di prenderli in mano e lanciarli, per creare confusione fra gli avversari.

L'utilizzo azzeccato della profondità di campo vi farà sentire realmente "dentro" l'azione.

lunghissimi balzi, ma anche giocare a mimetizzarsi, risultando quasi invisibili al nemico, sempre che si abbia l'accortezza di non muoversi troppo o di far rumore. Si può, poi, scegliere di conferire una forza incredibile al personaggio principale, che in pochi colpi sarà in grado di devastare tutto quanto gli si parerà davanti. Infine, l'ultima modalità permetterà di utilizzare accessori per le armi, quali mirini telescopici, silenziatori e via dicendo.

Abbiamo affrontato più volte il breve tratto della giungla, sfruttando ora l'una e ora l'altra peculiarità e divertendoci a scoprire come superare ogni sezione in svariati modi, in maniera decisamente più stimolante di quanto accadeva con *Far Cry* (dove era sì possibile scegliere la strada preferita per giungere all'obiettivo, ma tutto sommato l'approccio rimaneva simile quale che fosse il percorso).

Approfittando di una piccola pausa, abbiamo scambiato due chiacchiere con il producer di *Crysis*, Jack Mamais, interrogandolo proprio su tali scelte. Ci ha risposto che, con questo secondo titolo, Crytek ha intenzione di proseguire il filone iniziato in precedenza, migliorandolo ed espandendolo. Prima di tutto, realizzando uno sparatutto a sfondo fantascientifico, invece che limitarsi ad ambientazioni tropicali, e in secondo luogo lasciando il giocatore libero di decidere l'approccio in qualunque situazione. Queste parole ci hanno fatto tornare in mente i due *Deus Ex* di Warren Spector, e abbiamo chiesto subito quanto questi capolavori abbiano influito sullo sviluppo di *Crysis*. "Non molto", è stata la risposta, "la libertà di *Deus Ex* era basata sulla struttura dei livelli, mentre nel nostro caso si basa sull'Intelligenza Artificiale". Non a caso, i livelli rimangono aperti come in *Far Cry*, ma è il modo in cui gli avversari "vedono", "sentono" e si coordinano che spinge a muoversi in un senso, piuttosto che in un altro.

Abbiamo approfondito il discorso con i programmatori che si occupano specificamente

"Dimenticate i soldati che sembrano Big Jim e le foglie di plastica riflettente"

Il dettaglio della tuta fa capire che il protagonista non sarà un normale militare in tenuta vacanziera, ma un vero e proprio super-soldato.

FISICA "CASALINGA"

Niente Havok o NovodeX: la fisica di *Crysis* sarà integrata nel motore CryENGINE 2, ed è tutta farina del sacco di Crytek. Non sarà quindi richiesta qualche scheda per l'accelerazione dei calcoli relativi alle forze fisiche, né bisognerà dedicare una GPU (o parte della sua potenza) per simulare le leggi di Newton. In questo modo, i programmatori hanno potuto tarare al meglio ogni parametro e raggiungere senza problemi gli scopi che si erano prefissati. Il risultato è un mondo interamente modellabile a suon di pugni potenziati e lanciamissili. Fra le peculiarità del CryENGINE 2, vale la pena di segnalare la tecnologia Advanced Rope Physics, grazie a cui sono state simulate le foglie che si piegano, i movimenti dei tentacoli degli alieni e tante altre finezze, quali i ponti di corde che ondeggiano a causa del vento.

della I.A., i quali ci hanno illustrato nello specifico che modifiche sono state introdotte per rendere il gioco più intrigante. Almeno a parole, rispetto a *Far Cry* è stato fatto un notevole passo avanti: per esempio, non sarà più così semplice scatenare l'inferno e poi imboscarsi in un cespuglio, certi di farla franca, dal momento che basterà un piccolo rumore o anche lo spostamento delle foglie per mettere in allerta gli avversari. Ci sarà, poi, una maggior collaborazione fra i soldati nemici (che inizialmente dovremo eliminare), mentre particolare attenzione è stata dedicata ai veri "cattivi" di questo episodio, gli alieni, ognuno dei quali avrà il proprio particolare modo di attaccare.

Scendendo nel dettaglio, è interessante notare che ora i programmatori hanno un maggior controllo sulla gestione della I.A., potendo inserire delle specie di "punti" che, semplificando all'estremo il concetto, consentono agli avversari di reagire in maniera più coerente (ma non per questo più facilmente prevedibile dal giocatore) alle situazioni.

Terminata la chiacchierata, siamo tornati al livello della giungla, tentando di analizzarlo alla luce delle nuove informazioni ricevute. Ci siamo resi effettivamente conto di come gli avversari fossero in grado di reagire in maniera superba agli stimoli lanciati dal giocatore. Muoversi silenziosamente e ricorrere al tiro di precisione si è dimostrato uno dei migliori approcci possibili, ma nonostante le potenzialità introdotte dalla tuta, applicare la tecnica del "mordi e fuggi" è molto più difficile rispetto a *Far Cry*.

Noi ci siamo divertiti a cambiare spesso le carte in tavola, per esempio usando il silenziatore e il mirino di precisione per far fuori alcuni nemici, per poi attivare la modalità "speed" e scappare dall'altra parte del livello, dove sfruttavamo il mascheramento per confonderci con la vegetazione. Non abbiamo disdegnato neppure di buttarci a capofitto nella mischia, sparando a più non posso e devastando con il calcio del fucile praticamente ogni oggetto che ci si parasse davanti. Senza aver ancora acquisito la dimestichezza necessaria con i comandi (e anche a causa di un frame rate non proprio all'altezza della situazione), questa tecnica non si è rivelata vincente, ma abbiamo avuto l'impressione che, con un po' di allenamento, saremmo riusciti a superare la sezione anche in questo modo.

Dopo un'altra breve pausa, durante cui abbiamo avuto modo di fare un tour degli – enormi – studi di Crytek (che comprendono anche una vasta area per le riprese del motion

O CORE MIO!

I possessori di CPU Dual Core verranno finalmente ripagati del loro investimento. Il motore CryENGINE 2 di *Crysis* è, infatti, "multithreaded" e processi quali la fisica e il sonoro del gioco trarranno vantaggio dalla "seconda CPU" installata nel sistema.

Dovrete devastare tutte quelle fonti di energia per aprirvi la strada al livello successivo.

Le palme cozzano un po' con il gelo della zona, ma dobbiamo ricordare che è un gioco di fantascienza, non una simulazione della realtà.

Sebbene questo livello sia basato sulle vecchie DirectX 9, l'impatto grafico non ha niente da invidiare ai giochi di nuova generazione.

Sarà consentito controllare dei veicoli, sia guidandoli, sia salendo sulla torretta e sfruttandone la potenza di fuoco.

capture), finalmente ci siamo gettati anima e corpo in un livello completamente inedito di *Crysis*: Zero-G. Ci siamo trovati all'interno di un'astronave e, dopo pochi passi, la gravità è stata eliminata e ci è toccato muoverci nel vuoto. L'inerzia e la possibilità di spostarsi su qualsiasi asse sono state inizialmente disorientanti, ma fatta l'abitudine siamo rimasti affascinati dalla precisione nella risposta dei comandi e dalla grafica.

Nonostante il renderer fosse ancora basato sulle DirectX 9, l'impatto visivo è stato sicuramente notevole: all'interno della sconfinata astronave trovavano spazio decine di strani cristalli che, se colpiti, esplodevano in mille pezzi, diffondendosi lentamente per il livello e creando un'atmosfera surreale. I nemici erano una sorta di meduse che svolazzavano lentamente, salvo schizzare come fulmini contro di noi non appena si rendevano conto della nostra presenza. Lo scopo era di attivare alcuni marchingegni sino a che si riusciva a ottenere l'apertura di una porta, che conduceva successivamente alla fine del livello.

Lo schema di gioco in Zero-G è completamente differente rispetto ai tipici sparatutto, non solo per il fatto che ci si muove in totale libertà, ma anche perché, invece di sparare all'impazzata, bisogna cercare di orientarsi e di capire come sbloccare le sezioni successive. Ciò lascia supporre che, nella versione completa del gioco, bisognerà essere sì lesti e abili con mouse e tastiera, ma anche usare un minimo di cervello per intuire il da farsi. Prima del commiato, abbiamo avuto occasione di girare per le stanze dei programmatori, e siamo stati abbastanza fortunati da riuscire a dare un'occhiata al mondo ambientato sui ghiacciai. In questo caso, nulla era giocabile: potevamo solo muovere il personaggio in un mondo non animato, ma la dimostrazione si è rivelata interessante.

"Per la prima volta in un videogioco, si può davvero parlare di ambientazioni completamente interattive"

Non temete: il Motion Blur non è mai usato a sproposito e, anzi, aiuta a rendere galvanizzanti alcuni momenti dell'impresa.

Quello che vedete non era così in origine: la forza bruta del protagonista ha "plasmato" a dovere l'area, radendo al suolo qualsiasi costruzione.

Abbattere l'elicottero ci ha richiesto parecchi sforzi, anche perché il frame rate zoppicava.

La presenza di umani completamente congelati lasciava intuire che gli unici nemici che sarà possibile incontrare in queste lande saranno gli alieni, e la necessità di saltare da un crepaccio all'altro ha dimostrato che le potenzialità della tuta si riveleranno essenziali in alcune sezioni. Senza la facoltà di effettuare salti da record, infatti, sarebbe stato impossibile raggiungere molte delle zone fondamentali del livello.

A livello grafico, anche in questo caso, la versione mostrataci era legata alle semplici DirectX 9; nonostante questo, l'aspetto era tutt'altro che quello di un gioco di vecchia generazione: il ghiaccio scintillava credibilmente e le distese bianche (dove era facile imbattersi in cadaveri e resti di macchinari) trasmettevano un senso di abbandono anche superiore a quello offerto da *S.T.A.L.K.E.R.*, che sotto questo profilo era ben riuscito. Quando la lunga giornata negli studi di Crytek si è conclusa, siamo usciti soddisfatti e impazienti di vedere ancora di più della loro opera. Non nascondiamo che, a nostro avviso, *Far Cry* meritava di essere rifinito, soprattutto sotto il profilo dello stile grafico e dello schema di gioco, ma *Crysis* sta andando ben oltre le nostre aspettative.

I programmatori hanno avuto il coraggio di proporre una formula inedita, sfruttando l'ambientazione tropicale nei primi livelli giusto per far sentire a proprio agio i giocatori con qualcosa di noto (ma graficamente decisamente migliore), per poi presentare tutte le novità nei capitoli successivi. Per ciò che concerne la grafica, finalmente, ci si avvicina al fotorealismo, ma dal punto di vista della giocabilità sono stati introdotti elementi che rendono il protagonista più simile a un supereroe, che a un eccellente soldato. La versione mostrataci risultava anche piuttosto veloce, per lo meno nei livelli in cui si usavano le DirectX 9. Nella giungla, l'unico livello DirectX 10, la fluidità era sicuramente migliorabile, così come la stabilità, visto che, di tanto in tanto, non mancava qualche schermo blu di Windows Vista.

Questo, però, non dovrebbe mettere in allarme i giocatori: ci vuole ancora tempo per l'uscita di *Crysis*, e i programmatori avranno tutto il tempo di ottimizzare il codice, così come i produttori di schede video potranno migliorare i propri driver per il nuovo sistema operativo di Microsoft. GIOCHI COMPUTER

Scrivere una bella trama per un videogioco è un'impresa che ha molti punti in comune con il cinema, il fumetto e la letteratura – ma che in più chiede all'autore di confrontarsi con le sfide uniche e peculiari della narrazione multimediale. Vincenzo Beretta viaggia a cavallo di una penna d'oca elettronica fino al mondo delle idee virtuali!

LA NARRAZIONE DIGITALE

AL di fuori del nostro hobby, si ha la tendenza a vedere i videogiochi come prodotti costituiti quasi esclusivamente da elementi d'azione, grafica e sonoro. Vi è, cioè, l'idea che la loro natura lasci poco spazio per le qualità narrative e letterarie che hanno reso popolari gli altri media.

Naturalmente non è così e, sebbene non manchino giochi basati soprattutto sull'adrenalina, titoli come *Monkey Island*, *Max Payne*, *Planescape: Torment* e *Deus Ex* sono lì a dimostrare che un gioco ben scritto può essere ricordato per le emozioni che ci ha dato, i personaggi che ci ha fatto conoscere e i luoghi che ci ha fatto visitare, come un bel libro o un bel film!

IL PROCESSO CREATIVO MULTIMEDIALE

Chi scrive un romanzo, un testo teatrale o una sceneggiatura per il cinema ha, però, il fondamentale vantaggio di controllare il flusso della narrazione. Durante il processo creativo è possibile (anzi, molto probabile) che l'autore passi da un punto all'altro del proprio racconto, scrivendo di getto scene che appariranno verso la fine, modificandone di precedenti, eliminando personaggi superflui e così via. Ma, alla fin fine, egli saprà che il lettore e lo spettatore fruiranno del suo lavoro dall'inizio alla fine, in modo passivo, in base ai ritmi e ai tempi con cui egli ha deciso di scandire la narrazione.

Chi scrive per un progetto multimediale, invece, è tenuto a confrontarsi con parecchi problemi in più. Il primo, e più importante, è che il suo "spettatore" (ovvero il giocatore) vorrà anche avere qualcosa da *fare*. Ovvero, chi scrive la storia dovrà affrontare l'ingrato compito di prevedere l'imponderabile – le azioni del giocatore. A complicare il tutto vi è il fatto che il processo di lavorazione di un videogame richiede la collaborazione di molte più menti creative (grafici, programmatori, game designer,

IL NOSTRO GIOCO: DARK HYPERSPACE (PARTE PRIMA)

Abbiamo provato a immaginare la trama per un gioco seguendo alcune delle regole illustrate in queste pagine. Lo spunto di partenza è per un'avventura d'azione in stile *System Shock* o *Deus Ex*. Essere "originali", talvolta, significa solo essere bravi a nascondere le proprie fonti d'ispirazione! Per il nostro gioco abbiamo deciso di rifarci al mito del vampiro: una creatura che esce dalla propria tomba dopo il calare del sole a succhiare le energie vitali dei viventi. Decidiamo che il nostro titolo sarà una versione spaziale di questo classico dell'horror, ambientato nelle viscere claustrofobiche di una grande astronave. Immaginiamo che la nave si trovi in navigazione tra due sistemi stellari, un viaggio lungo sette giorni durante il quale nessuno può raggiungere e aiutare il suo equipaggio. Ed ecco porsi il primo problema: se ci troviamo nello spazio profondo, lontani da ogni sole, l'idea di "giorno" e "notte" perde di significato. Però nella fantascienza troviamo il concetto di "iperspazio", una sorta di dimensione parallela alla nostra realtà in cui le astronavi possono entrare e superare distanze immense. Immaginiamo, dunque, che il nostro vascello sia stato programmato per compiere, durante il suo viaggio, una sequenza di balzi nell'iperspazio della durata di un giorno l'uno, al termine di ognuno dei quali l'equipaggio fa il "punto" della navigazione ed effettua eventuali correzioni nella rotta. Gli uomini non possono sopravvivere nell'iperspazio, dunque trascorrono i periodi in cui la nave si trova in tale dimensione immersi in animazione sospesa. È in questi momenti che la nostra creatura colpisce...

LA STRUTTURA NARRATIVA

La struttura è lo "scheletro" su cui la narrazione vera e propria è organizzata. È tanto importante quanto concetti come anatomia e prospettiva lo sono per il disegno. Lo schema strutturale più classico è quello definito "in tre atti". Il primo atto, "presentazione", serve a introdurre il protagonista e il suo mondo. Al termine avviene il "primo colpo di scena": un evento, possibilmente "forte" e inaspettato, che avvia la storia vera e propria. Esso introduce il secondo atto, lo "sviluppo", genericamente il più lungo dei tre, in cui il protagonista deve confrontarsi con la trama vera e propria che abbiamo preparato per lui. Al termine del secondo atto, il "secondo colpo di scena" introduce alla parte finale del racconto, o "risoluzione": in questa parte, il protagonista confronta finalmente l'avversario principale del racconto (sia esso un nemico, qualche demone interiore o altro), mentre tutti i colpi di scena e le rivelazioni più importanti vengono finalmente dispiegati a suo beneficio (e a quello del giocatore).

In *Max Payne 2* l'omonimo protagonista ha una storia passata complicatissima, ma la prima scena in cui appare già ci dice quasi tutto di lui!

eccetera) che spessissimo devono lavorare *contemporaneamente*. Anche la sceneggiatura di un film verrà, infine, portata sullo schermo dal contributo di molti talenti tecnici e artistici, ma chi la scrive conterà sul controllo del materiale per lo meno durante il processo di stesura, mentre una volta che il copione sarà pronto si potrà lavorare sulla produzione del film partendo dalla base definita che esso rappresenta.

Per tutte queste ragioni, nel campo dei videogiochi non è neppure consentito definire una procedura creativa standard. In alcuni casi, lo sceneggiatore sarà chiamato per ultimo e un buon esempio potrebbe essere il caso di uno sparatutto in prima persona ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale come *Call of Duty*: una volta decise le battaglie che saranno rappresentate e le unità che storicamente vi parteciparono, lo sceneggiatore riceverà principalmente l'incarico di scrivere i diari e gli altri documenti che dettagliano le vicende personali dei soldati protagonisti (oltre che i dialoghi di "collegamento", come: "Bel lavoro in quella fabbrica, soldato! Ma ora dobbiamo pensare al mulino vicino al fiume...").

In altri frangenti, invece, in particolare per molti GdR e survival horror come *Silent Hill*, trama e gioco sono indissolubilmente legati ed è importante che gli autori lavorino a stretto contatto con artisti e sceneggiatori per l'intera durata del progetto (almeno in un mondo ideale!). In *Silent Hill*, per esempio, le prime cose a essere definite sono i personaggi, la trama principale e gli ambienti. Una volta avviata la programmazione del gioco vero e proprio, però, è possibilissimo accorgersi che alcuni passaggi non "funzionano": magari una sequenza che sembrava bilanciata a livello narrativo si rivela troppo corta o troppo lunga; oppure ci si accorge che un personaggio secondario è diventato superfluo, e che le sue battute possono facilmente essere assegnate a un altro - magari rendendo quest'ultimo più interessante. Quando ci si imbatte in un problema di questo tipo è importante che lo sceneggiatore sia dunque disponibile ad aggiustare la storia, lavorando in stretta collaborazione con i programmatori e il direttore del progetto. Nel caso di una sceneggiatura, però, ciò richiede "solo" di modificare battute e paragrafi di testo in MS Word, mentre nel caso di un gioco in lavorazione si dovrà intervenire sul codice; questo è un lavoro che, anche per operazioni apparentemente "semplici", arriva a coinvolgere fino a dozzine di persone, e porta i finanziatori a far bollire il telefono mentre urlano nella cornetta: "Perché diavolo si deve tagliare quel dannato mulino che ci è costato un mucchio di soldi?". Immaginate una situazione del genere, ed avrete un'idea del genere di stress cui sono sottoposti i narratori che scrivono per il settore multimediale!

È per questa ragione che alcune tra le storie migliori sono nate in ambienti in cui chi decideva di raccontarle svolgeva anche buona parte del lavoro di programmazione, o poteva contare sul supporto di un piccolo nucleo di collaboratori di grande talento. È questo il caso di Richard "Lord British" Garriott e della serie di *Ultima*, di Ron

A volte, basta un singolo elemento per definire l'atmosfera dell'ambientazione, come la Statua della Libertà distrutta all'inizio di *Deus Ex*.

CRONOLOGIE

Una volta decisa quale sarà, in linea generale, la trama del nostro racconto, il lavoro non è ancora finito. L'ordine cronologico degli eventi, infatti, non necessariamente coincide con quello in cui vengono *presentati* al giocatore. La trama di *Max Poyne*, per esempio, inizia con il nostro eroe, un poliziotto, che tornando a casa una sera scopre che la sua famiglia è stata massacrata da una banda di criminali. Ma questa non è la prima scena che viene mostrata al giocatore. La scena di apertura, in verità, ci presenta la situazione appena prima del drammatico finale della vicenda, con Max in cima a un grattacielo assediato da praticamente tutta la polizia di New York. Il resto del gioco, quindi, può essere inteso come un immenso "flashback". *Max Poyne 2* ha un avvio ancora più complesso, con l'azione che si sposta diverse volte avanti e indietro nel tempo all'interno dell'ultima, cruciale, giornata di Max, prima di assestarsi su una convenzionale linea narrativa che, tornando a "qualche tempo prima", riepiloga finalmente in modo ordinato cosa è accaduto. Alterare la cronologia temporale del racconto può così aiutare a renderlo ancora più intrigante.

Gilbert e *Monkey Island 1 & 2*, e di Chris Avellone e *Planescape: Torment*. In queste situazioni ideali, sceneggiatura e codice vengono sviluppati in ambienti relativamente "protetti", ove coloro che lavorano hanno lo spazio personale e il talento per manipolare a piacimento sia la trama, sia la struttura del gioco, elaborandole, aggiustandole, arricchendole e limandole fino a quanto non sentono di avere espresso quanto di meglio avevano da dire.

Nei prossimi paragrafi daremo alcune tracce sui processi che i professionisti in ogni campo utilizzano quando devono scrivere una storia. Non rappresentano *il* metodo per farlo, ma sono comunque un metodo. Non è pretesa delle pagine seguenti di esplorare gli infiniti modi con cui, attraverso i videogiochi, si possono raccontare storie memorabili. Anche in questo campo, come in ogni settore creativo, esistono però delle regole che sono state codificate grazie all'esperienza e cercheremo di illustrare alcune tra le più interessanti. Inoltre, ci siamo divertiti a immaginare la trama per un gioco creato da noi seguendo alcune di queste regole.

L'IDEA

Ogni storia parte da un'idea. Con questa parola non s'intende la luminosa lampadina che si è accesa almeno una volta sulla testa di ognuno di noi ("Voglio fare un videogioco con i pirati come La Maledizione della Prima Luna, solo nello spazio!"), bensì una o più frasi (preferibilmente una) che delineino con semplicità e chiarezza quali saranno i protagonisti, l'ambientazione e l'azione della nostra storia.

"In una città fantasy connessa da portali a tutte le dimensioni possibili, un essere immortale privo di memoria si mette alla ricerca della verità sul proprio passato". Questa è l'idea di *Planescape: Torment*. Definisce il protagonista ("Un essere immortale privo di memoria"), l'ambientazione ("una città fantasy in cui si può accedere a tutte le dimensioni possibili") e l'azione ("la ricerca della verità sul passato del protagonista"). Se osserviamo a posteriori la trama di *Torment*, un gioco estremamente intricato e complesso, notiamo che essa non si distacca mai dai tre pilastri su cui è fondata. "In una regione ispirata agli Stati Uniti occidentali dei primi Anni '90, un giovane di colore cerca di fare carriera nel mondo della malavita". Questa è l'idea di *GTA: San Andreas*. Può risultare difficile accettare che la nostra storia – senza dubbio assai articolata e complessa – debba inizialmente essere rappresentata in termini così semplici e sterili. "Ma *Torment* è molto di più! È filosofia! È letteratura!", esclamerà qualcuno. "Come posso racchiudere in due frasette le centinaia di personaggi e ambienti meravigliosi cui ho pensato per il mio gioco?", si lamenterà qualcun altro. La risposta è che l'idea, ovviamente, non è la "trama". Essa ne definisce, però, l'intento e la direzione, aiutandoci in quei terribili momenti, durante la creazione della storia vera e propria, in cui l'immaginazione sembra inaridirsi e non vengono più buone ispirazioni per i contenuti del gioco.

Avere un'idea chiara aiuta, inoltre, in quei momenti, altrettanto terribili, in cui la creatività pare impazzita e ci dà dozzine di suggerimenti "bellissimi",

IL NOSTRO GIOCO: DARK HYPERSPACE (PARTE SECONDA)

Rivedendo quanto abbiamo scritto, decidiamo che la nostra creatura sarà una versione fantascientifica del vampiro... un'entità di energia misteriosa che è entrata nella nave durante uno dei balzi e ora sta uccidendone i membri ibernati dell'equipaggio, assorbendone l'energia vitale. Durante la navigazione nello spazio normale, l'entità non è rilevabile, poiché si risveglia solo nell'Iperspazio. L'equipaggio, a ogni rientro nello spazio normale, scopre nuove morti misteriose e nessuno riesce a comprenderne la causa. Si pensa a un'epidemia, o si fanno altre ipotesi. La crisi scoppia quando il team responsabile della programmazione del computer di bordo viene spazzato via. La nave, obbedendo meccanicamente alle ultime istruzioni ricevute, continua a trascorrere tre ore nello spazio normale, quindi rientra nell'iperspazio – ove gli umani non possono sopravvivere. L'equipaggio è dunque costretto a indagare disperatamente per tre ore e poi ibernarsi – sapendo che qualcuno, al successivo risveglio, sarà morto. Riguardando questa struttura, vediamo che è ben delineata e compatta – con un gioco articolato in sette capitoli diversi, ognuno corrispondente a un giorno, e una minaccia che cresce sempre di più in intensità, aumentando la pressione sul protagonista.

IL NOSTRO GIOCO: DARK HYPERSPACE (PARTE TERZA)

Iniziamo a pensare al gioco vero e proprio. Come muoiono i componenti dell'equipaggio? Sarebbe interessante, per il giocatore, trovarsi di fronte a una sfida anche in questi momenti della trama. Immaginiamo che gli astronauti, sotto l'influenza della creatura, si trovino intrappolati in incubi in cui i ricordi più traumatici del loro passato tornano a perseguitarli in forma distorta e grottesca, facendoli impazzire. Anche il personaggio interpretato dal giocatore soffre di tali incubi, e si trova a rivivere il suo personale passato in sequenze "survival horror" in terza persona alla *Silent Hill*, in cui la verità degli eventi viene rivelata gradualmente sempre di più. Se sopravvive, allora sarà tra coloro che si risvegliano, altrimenti "game over". L'idea in sé non è molto originale, ma si incasella bene con la struttura che stiamo creando: se le sequenze in cui il protagonista è sveglio sono in prima persona e quelle oniriche in terza, allora queste ultime suggeriscono un "distacco" rispetto alla normale percezione della realtà quotidiana, assumendo, di conseguenza, una qualità ancora più aliena. Inoltre, è possibile mantenere, almeno all'inizio, un'aura di mistero su quanto sta accadendo sull'astronave: non è detto che il protagonista intuisca subito che le morti misteriose e i suoi incubi personali sono due aspetti dello stesso problema...

I wargame realistici come *Combat Mission* stimolano i giocatori a scrivere dettagliate descrizioni delle battaglie combattute virtualmente, paragonabili a saggi di storia fittizi.

PAROLE IN GIOCO

È importante chiarire che l'idea per la trama non è l'idea del gioco in sé. *GTA*, per esempio, è un titolo in cui "il protagonista deve completare una serie di missioni di natura criminale, spostandosi a piedi o su veicoli vari per una serie di città virtuali meticolosamente ricostruite". Un videogioco deve quindi saper sposare in modo armonioso la trama con la giocabilità. Si può dire che, in un titolo di successo, la trama aiuta ad apprezzare il gioco, mentre le azioni del gioco aiutano a portare avanti la storia e a farla apprezzare meglio al giocatore.

ma non sempre compatibili tra loro. Il risultato è che i contenuti del gioco iniziano a sembrare un terribile pasticcio, con vicende e sottovicende che non vanno da nessuna parte, personaggi interessanti, ma in numero eccessivo ai fini della storia, e una collezione di ambientazioni così disparate da non poter mai coesistere nello stesso universo narrativo. In tali situazioni, l'idea diventa quindi la bussola che ci aiuta a decidere cosa sia davvero utile per il nostro racconto e cosa no.

Riprendiamo l'esempio di *GTA: San Andreas*. Abbiamo visto che il protagonista è un giovane di colore che si muove nel mondo della malavita dell'Ovest americano agli inizi degli Anni '90. Diviene dunque indispensabile fare ricerche sulla musica del periodo, sulle sotto-culture che popolavano città come Los Angeles, sul linguaggio specifico, gli abbigliamenti e i rituali sociali delle bande urbane – e in particolar modo di quelle di colore. L'ambientazione indica anche che dovremo fare studi nel campo dell'architettura e dell'urbanistica.

Dando uno sguardo ai protagonisti, vediamo come l'azione porti il nostro eroe a fare carriera nella malavita. Avremo dunque bisogno di personaggi non giocanti che scandiscano le tappe di tale scalata: gli amici (e i nemici) del quartiere da cui proviene, il primo "boss" importante, rappresentanti delle forze di polizia e così via. L'apparentemente semplice "frasetta" con cui avevamo definito *GTA: San Andreas* è già divenuta il seme da cui stanno germogliando tutti i contenuti del gioco...

I PERSONAGGI

Il personaggio o i personaggi protagonisti del nostro racconto possono essere la prima cosa cui pensiamo, oppure l'ultima. Ne parliamo prima dell'ambientazione, ma a volte nascono anche dopo che l'abbiamo ideata. Possiamo, per fare un esempio, immaginare una lugubre metropoli del futuro invasa da spettri di alieni, quindi domandarci chi saranno coloro che si opporranno a tale minaccia; oppure ci innamoriamo del personaggio di una poliziotta tostissima che indaga con mezzi alla "C.S.I." su misteri sovrannaturali, ed ecco che non vediamo l'ora di scoprire, con la nostra fantasia, dove abiti e quali siano i suoi amici.

In linea generale, i personaggi si dividono in protagonisti (nella stragrande maggioranza dei casi direttamente controllati dal giocatore) e co-protagonisti. Questi ultimi possono variare dal compagni che seguono l'eroe in avventura (come i membri del party in *Neverwinter Nights 2*) ai veri e propri "personaggi non giocanti", che possono avere un'importanza fondamentale nella trama, ma non sono controllabili dal giocatore.

Il protagonista, a sua volta, può avere una natura rigida, semirigida o libera. Il primo caso include personaggi ben definiti nell'aspetto, nel passato e nelle abilità, come Max Payne, Lara Croft o Guybrush di *Monkey Island*. I protagonisti semirigidi consentono al giocatore un certo ammontare di "personalizzazione", pur avendo un passato e un ruolo nella storia che restano definiti dallo sceneggiatore della stessa; un buon esempio è l'eroe di *Deus Ex*, del quale possiamo decidere l'aspetto e in quali abilità eccellerà in modo particolare.

Tranne che per qualche indicazione generica nella presentazione dei "vicinati", *The Sims* non contiene elementi narrativi già preparati: in un certo senso, è uno strumento per permettere ai giocatori di "scrivere" le proprie storie.

Sparatutto in prima persona come *Battlefield 1942* non prevedono una storia propria, ma molti partecipanti raccolgono ed elaborano gli aneddoti più divertenti capitati durante le partite, come se fossero "ricordi di guerra".

IL NOSTRO GIOCO: DARK HYPERSPACE (PARTE QUARTA)

Pensiamo un attimo all'ambientazione, anche in funzione di quanto abbiamo già stabilito per *Dark Hyperspace*. Il nostro racconto vuole essere una versione fantascientifica di temi della letteratura gotica classica; sarebbe bello sottolineare tale idea anche visivamente. L'interno dell'astronave, quindi, sarà lugubre e catacombale, con ambienti claustrofobici, sgocciolii di liquidi, echi lontani, e un basso e snervante ronzio delle apparecchiature perennemente presente.
Lo spazio esterno è nero, con poche stelle e molto remote, così da aumentare il senso d'isolamento psicologico dell'equipaggio.
Il film di fantascienza/horror di Paul Anderson "Punto di non Ritorno" (1995) presentava una nave spaziale i cui ambienti interni, per quanto tecnologici, erano architettonicamente ispirati alla cattedrale di Notre-Dame – senz'altro una bella idea e uno spunto da dare ai nostri artisti!
I flashback, invece, saranno ambientati in una città terrestre lugubre e dilapidata, a metà tra *Vampire: Bloodlines* e "Blade Runner". Pensando all'equipaggio, perché non ipotizzare che si tratti di criminali che barattano il lavoro ingrato di condurre il vascello "Aurora" con uno sconto nelle loro pene? Ciò giustifica anche perché ognuno di loro abbia uno o più eventi traumatici o violenti nel proprio passato, sui quali l'Entità fa leva. Inoltre, l'ambientazione di una nave di criminali che si sono conosciuti solo al momento dell'imbarco aiuta ad aumentare il senso di paranoia, e fornisce lo spunto per molte "false piste" che possano spiegare le morti misteriose – prima della rivelazione sull'Entità iperspaziale.

DIMMI CHI SEI!

Uno dei protagonisti di *Dreamfall* è una ragazza di nome Zoë. La prima volta che la incontriamo (se escludiamo il prologo, in cui la vediamo in coma in una stanza d'ospedale) sta guardando la televisione sdraiata sulla pancia nella sua camera da letto; lo schermo è sovrapposto elettronicamente ai cristalli delle finestre, e oltre possiamo notare i tetti di una città araba dominati da giganteschi grattacieli che si stagliano contro l'orizzonte. Questi elementi indicano che ci troviamo da qualche parte in Africa o in Asia, nel futuro del nostro mondo. Sopra il letto vi sono tre foto: quelle dei genitori di Zoë e una che la mostra insieme a un ragazzo. La nostra amica dà molta importanza ai propri affetti! Il letto è pieno di cuscini, mentre sparse là per la stanza vi sono le scatole di una società di traslochi. Zoë si è dunque appena trasferita nella nuova casa, ma non pare interessata a sistemare le proprie cose. Ama la comodità e preferisce seguire programmi e notiziari assolutamente mediocri mentre sgranocchia patatine. Gli sceneggiatori del gioco ci hanno già dato molte informazioni su Zoë e il suo mondo, prima ancora che sia stata recitata una singola linea di dialogo. Più avanti, dalle interazioni della ragazza con gli altri personaggi emergeranno molti altri particolari, ma essi delineeranno meglio ciò che, di fatto, la scena introduttiva ci aveva suggerito chiaramente.

Infine, un protagonista "libero" viene generalmente creato dal giocatore partendo da zero, come in *Oblivion* o in *Ultima IV*. L'autore della trama dovrà dargli uno scopo e stabilire alcuni elementi che descrivono come l'eroe si è trovato in una certa situazione (per esempio, in *Oblivion* partiamo come ospiti della prigione imperiale, ove verremo incaricati dall'Imperatore di trovare il suo figlio ed erede), ma per il resto i suoi talenti, la sua morale, la sua psicologia e, spesso, anche il suo sesso vengono interamente decisi dal giocatore.

Malgrado quest'ultimo approccio possa apparire come il più gratificante (e su di esso sono fondati classici della narrazione videoludica come *Fallout*, *Morrowind* e *Vampire: Bloodlines*), questa non è affatto una regola assoluta. Il fattore discriminante è il livello d'identificazione che lo sceneggiatore desidera instaurare tra il protagonista e il giocatore: se quest'ultimo sarà libero d'interpretare il personaggio che vuole, allora l'eroe diverrà, a tutti gli effetti la sua trasposizione nel mondo del gioco. Un personaggio rigidamente definito, come Max Payne, mantiene invece un certo "distacco" dall'utente. Certo, saremo noi a controllarlo in tutto per tutto, ma un po' come faremmo con un burattino. Sarà quindi più facile accettare rivelazioni impreviste sul suo passato o il fatto che egli compia azioni che noi non sceglieremmo mai come soluzione a un problema.

L'AMBIENTAZIONE

I videogiochi sono, per loro natura, un mezzo visivo, oltre che narrativo. È quindi importante che i luoghi ove i protagonisti si muoveranno siano anch'essi memorabili e ricchi di dettaglio.

Mentre il compito di visualizzarli spetta agli artisti e ai grafici (che passeranno il testimone ai creatori dei livelli), è importante che queste figure professionali abbiano chiaro quali saranno i luoghi in cui si muoveranno i personaggi e quale sia lo "spirito" che li pervade. Anche l'ambientazione, come la storia, può essere inizialmente definita in termini semplici. "Le spiagge e i campi di battaglia europei della Seconda Guerra Mondiale" per *Medal of Honor*, o "Una New York contemporanea cupa, lurida e piovosa" per *Max Payne*. L'ambientazione della serie *Thief*, senza dubbio una delle più memorabili, ci offre lo spunto per esaminare il processo creativo e di lavoro che aiuta a definire il mondo del protagonista. Il luogo è "un'immensa e lugubre metropoli fantasy, perennemente immersa nella notte, con paesaggi urbani che richiamano la Londra vittoriana ed elementi di tecnologia steampunk".

Proviamo, come esercizio, a immaginare che *Thief* sia il titolo cui stiamo lavorando e vediamo quali visioni tale idea fa emergere nella nostra fantasia. Case alte con tetti spioventi che fiancheggiano vicoli pieni di ombre; cancellate di ferro arrugginito sormontate da spuntoni; strade lastricate in pietra bagnate dalla nebbia, che scintillano alla fioca luce delle torce; catacombe sgocciolanti; grandi manieri pieni di ricchezze barocche; fortezze circondate da demoni in pietra e popolate dai baronetti locali e dalle loro guardie armate e corazzate; laboratori con alambicchi,

IL NOSTRO GIOCO: DARK HYPERSPACE (PARTE QUINTA)

Mettiamo ora insieme il tutto. Nella prima fase del gioco, il protagonista imparerà a muoversi nell'astronave, a operare le sue apparecchiature e a usare le armi che si trovano a bordo. Questa parte (in cui conosciamo anche gli altri membri dell'equipaggio) coincide con il tutorial. Essa termina con il primo balzo nell'iperspazio, il primo incubo e, al risveglio, la scoperta dei primi morti. Tale evento segna la fine della "Presentazione". Nel secondo atto, lo "sviluppo", il giocatore ha la possibilità d'iniziare a indagare, per esempio recuperando le registrazioni dei sistemi di bordo su quanto è accaduto mentre era in ibernazione. Man mano che il gioco procede, i suoi incubi diventano sempre più definiti – e pericolosi – mentre la situazione sulla nave diviene più critica. Alla fine, egli scopre la verità sull'Entità iperspaziale: essa è divenuta molto forte e vi è il pericolo che possa invadere altre astronavi sul pianeta ove l'Aurora è diretta. Inoltre, resta sempre il problema: l'Entità si attiva solo nell'iperspazio, ove il protagonista non può sopravvivere. Ciò conduce alla "risoluzione": riuscirà, durante l'ultimo giorno e quando si troverà ormai a essere l'unico sopravvissuto dell'Aurora, ad aggirare questa limitazione e a trovare un modo per sconfiggere la creatura assassina – vincendo, nel frattempo, la lotta interiore contro i propri incubi?

[illegible] intermezzi di *Max Payne* definiscono bene lo spirito "noir" della New York buia e piovosa in cui si muove il nostro eroe.

TORMENTO ED ESTASI

Planescape: Torment utilizza un sistema d'identificazione psicologica unico: il giocatore non sa molto del protagonista (a causa della vecchia, ma sempre funzionale trovata della perdita di memoria) ed è quindi portato a proiettare sull'eroe pensieri ed emozioni che sono, in realtà, suoi. La trama sfrutta magnificamente tale espediente: mentre va in cerca del proprio passato, l'eroe (detto il Senza Nome) sviluppa progressivamente una nuova personalità, che può essere (grazie alle numerose scelte morali proposte) sia buona, sia malvagia – ma cui contribuisce comunque in modo determinante la sensibilità del giocatore. Questo fa sì che, quando la verità sul passato del protagonista viene finalmente rivelata, il giocatore senta, nei confronti di tali eventi, lo stesso senso di distacco e alienazione provato dall'eroe. Quest'ultimo, grazie al suo percorso attuale, è "rinato" come individuo completamente nuovo, eppure le conseguenze (e le colpe) di quello che fu il "Senza Nome del passato" debbono ugualmente essere scontate – un fatto che neppure il giocatore può contestare. È questo che rende la fine di *Torment*, al tempo stesso, così amara eppure così emotivamente memorabile.

scheletri di animali strani e volumi ricolmi d'illustrazioni e geroglifici incomprensibili; le notti, in assenza di torce o lampade, sono illuminate solo dai raggi della luna che scendono in diagonale da finestre in pietra ad arco acuto, tagliando la gelida oscurità degli interni con lame di luce argentea.

Si tratta, e ciò importante, di descrizioni caratterizzate da una qualità molto "visiva", parole che hanno il potere di evocare e definire con forza la natura degli ambienti in cui si muoverà Garrett, il ladro protagonista del gioco. Ciò sarà molto utile agli artisti che dovranno materialmente creare il mondo di *Thief*. È perfettamente possibile, e anzi auspicabile, che loro siano parecchio più bravi di noi e che, alla fine, saremo i primi a rimanere stupiti dalla bellezza degli schizzi che produrranno e dalla ricchezza delle idee in essi contenute; se siamo stati precisi e dettagliati nelle nostre indicazioni, però, tali illustrazioni incarneranno comunque lo spirito unico che abbiamo inteso dare all'ambientazione del nostro gioco, e magari ci suggeriranno anche qualche elemento in più.

LA NARRAZIONE FLESSIBILE

Quando si inizia a creare una storia occorre, innanzitutto, riflettere sul mezzo espressivo per cui la si scrive. Nel caso dei videogiochi, è possibile fare un parallelo con il cinema, in quanto entrambi i mezzi si avvalgono di immagini, effetti sonori, musica e recitazione.

Nel divertimento interattivo, però, c'è un fattore in più da considerare: la partecipazione del giocatore che, come abbiamo visto e a prescindere dalla bellezza della storia, vorrà avere qualcosa da *fare*. È probabilmente questa la sfida più grande di chi scrive per il divertimento interattivo, nonché la fonte di alcuni dei fallimenti più sonori.

È bene decidere subito come intendiamo la narrazione nel nostro gioco: se sarà in parte costruita dal giocatore, con le proprie azioni, o se egli dovrà semplicemente superare delle "sfide" (rompicapi, nemici...) venendo quindi gratificato con un nuovo capitolo della storia. Non vi è nulla di più brutto che dare al giocatore l'illusione di "libertà" solo per fargli scoprire che, non importa cosa egli deciderà, la storia si svolgerà sempre nello stesso modo.

L'impiego di una narrazione rigida ha comunque dei predecessori illustri: molte avventure grafiche, quasi tutti gli sparatutto in prima e terza persona, ibridi tra azione e avventura come *Tomb Raider* e così via. Il pegno da pagare è che la trama, i personaggi e/o (quantomeno) le azioni da compiere nel gioco devono essere davvero belli, o il giocatore si sentirà intrappolato in una vicenda noiosa.

Oggi si tende, comunque, a dare più libertà ai giocatori. Ciò si può concretizzare in tre modi: scelta dell'ordine con cui affrontare le missioni, scelte "morali" per il personaggio, e maniere diverse per superare gli ostacoli. Tra questi, l'ultimo è il più semplice. Immaginiamo che l'eroe veda il proprio cammino sbarrato da una porta. Un ladro la scassinerà, un guerriero la sfonderà e un mago la farà svanire. Basterà, a questo punto, scrivere per il nemico che si trova oltre la soglia una singola linea di dialogo abbastanza ambigua ("Dannazione, pensavo che quella porta ti bloccasse più a lungo!

Un mondo [illegible], come quello di [illegible], avrà non solo una storia presente, ma anche una passata – che emerge da diari, conversazioni e perfino rovine nel paesaggio.

UN GIOCO DI "24" ORE

È possibile ipotizzare che un film o un telefilm abbiano elementi strutturali che ricordano quelli di un videogioco? Secondo la sceneggiatrice e studiosa di mezzi espressivi multimediali statunitense Carolyn Handler Miller, la serie televisiva "24", prodotta dal canale televisivo americano Fox, ha la struttura narrativa e dei contenuti tipici di molti giochi. Ogni episodio di sessanta minuti copre sessanta minuti di trama in tempo reale, e i 24 episodi di una stagione narrano dunque gli avvenimenti di una giornata. Il protagonista Jack Bauer, interpretato dall'attore Kiefer Sutherland, è un agente dell'antiterrorismo americano impegnato ogni volta a evitare una grande catastrofe. Jack riceve, all'inizio della stagione, una nuova missione, trovandosi da quel punto regolarmente in lotta contro il tempo (il passare delle ore viene spesso scandito da un orologio digitale sovrapposto alle immagini). Bauer deve risolvere enigmi (che talvolta ricordano versioni tecnologiche dei rompicapi tipici delle avventure grafiche), superare le trappole e gli agguati dei cattivi (che, spesso, coinvolgono conflitti a fuoco o altre forme di lotta), e affrontare in progressione una serie di "sotto-missioni". Queste, una volta completate, lo portano progressivamente sempre più vicino all'obiettivo finale, ricompensandolo nel frattempo (e lo spettatore con lui) con rivelazioni spesso inaspettate sulla vicenda su cui sta indagando.

MILLEMONDI

Esistono tante ambientazioni per i videogiochi quante ne può immaginare la fantasia umana, quindi infinite. In linea generale, esse possono essere reali (come la Seconda Guerra Mondiale nelle serie *Medal of Honor* e *Call of Duty*), immaginarie (praticamente tutti i giochi fantasy e di fantascienza) o un ibrido tra le due cose (come la New York fantascientifica di *Deus Ex*, che parte da una città reale e cerca di ipotizzare come sarà in futuro). Alcune ambientazioni immaginarie possono affondare profondamente le proprie radici nella realtà, e la serie di *GTA* e *Mafia* sono due ottimi esempi in tal senso. Lost Heaven, la città di *Mafia*, pur non corrispondendo ad alcuna metropoli reale, si ispira profondamente a New York e a Chicago negli Anni '20 e '30, e gli artisti del gioco di Illusion Softworks hanno compiuto molte ricerche in modo che interni, architetture, vestiti, veicoli e altri elementi riflettessero in modo molto accurato le città di quegli anni. Lo stesso vale per le megalopoli immaginarie di *GTA*, che si rifanno in modo esplicito a New York, Miami, San Francisco, Los Angeles o Las Vegas.

Non importa, preparati a morire!") e avremo assolto al nostro compito.

La "questione morale" è senza dubbio più affascinante, ma anche più difficile da affrontare dal punto di vista creativo. Essa implica che i personaggi compiano delle scelte che possono variare tra il bene e il male, passando per l'indifferenza. Ogni scelta muterà in modo sensibile il modo con cui il mondo percepisce il personaggio, facilitandogli alcuni compiti successivi, ma rendendone più difficili altri (i negozianti potrebbero rifiutarsi di vendere oggetti a un malvagio...).

Lo sceneggiatore dovrà assicurarsi che il gioco preveda battute di dialogo e linee narrative adeguate a ogni evenienza – il tutto senza rompere il delicato meccanismo della narrazione. Sarebbe terribile se il Re, che tratta solo con i paladini più puri, si trovasse davanti la peggio feccia senza che lo sceneggiatore abbia pensato a un'evenienza del genere! Autori che hanno applicato con successo questa formula, come i team che ci hanno dato *Torment*, *Fallout* e *Vampire: Bloodlines*, confermano che non vi sono strade diverse dal lavorare *molto* e con molta fantasia. I risultati, però, sono quasi sempre eccezionali.

L'ordine non lineare delle missioni è, infine, uno degli espedienti più vecchi. Sostanzialmente, consiste in una serie di compiti che possono essere svolti nell'ordine preferito e che, una volta completati, fanno accedere il giocatore al "livello" successivo. Tale livello non indica necessariamente una diversa locazione del gioco, ma può rappresentare anche il passaggio al "capitolo successivo" di una storia. Per esempio, in un'avventura grafica che ci vede indagare in una tetra magione, potremmo dover raccogliere una serie di indizi e aprire un certo numero di porte bloccate. Una volta completata questa fase, ecco arrivare nella casa dei banditi. Il luogo è sempre lo stesso, ma la situazione è cambiata, e il protagonista dovrà affrontare una nuova tornata di sfide.

IN CONCLUSIONE...

Nelle pagine precedenti abbiamo solo scalfito la punta del gigantesco iceberg della narrazione multimediale. Non abbiamo parlato, per citare alcuni esempi, dei dialoghi, della direzione dei comportamenti dei personaggi non giocanti quando si passa all'azione (che devono essere coerenti, in base alla situazione, con la personalità che abbiamo dato loro, anche se poi sarà il programmatore della I.A. a occuparsene) e delle esigenze ancora più peculiari dei MMORPG.

Speriamo, però, di avervi chiarito le idee sulle problematiche e i metodi della narrazione multimediale e di avervi interessati con questo affascinante argomento. Se avrete compreso l'importanza della pianificazione e di come essa, ben lungi dal soffocare le idee, le aiuti a sbocciare, allora non c'è ragione perché non iniziate a buttare giù qualcosa di vostro.

Come ha scritto il team di *Neverwinter Nights 2*: "L'esperienza insegna come molte delle storie più belle vengano dai giocatori". Non c'è nulla che batta la freschezza di una trama scritta con passione e un pizzico di competenza, e la bellezza del moderno divertimento multimediale è che sta permettendo – e permetterà sempre di più – a tutti di illuminare il mondo dei videogiochi con le energie della propria immaginazione.

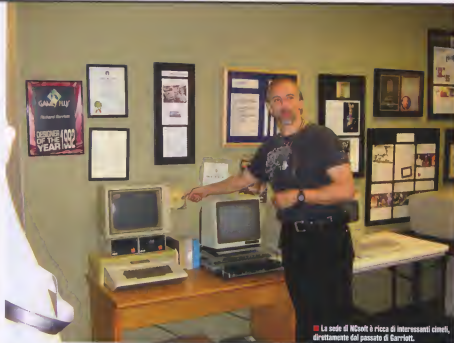
L'uomo che crea mondi
Richard Garriott

GMC intervista il geniale creatore di *Ultima*, alle prese con il suo nuovo progetto esclusivamente online *Tabula Rasa*... nell'attesa del succoso speciale che vi attende nel prossimo numero!

DALLA prima volta che abbiamo visto *Tabula Rasa*, durante l'E3 di quattro anni fa, il gioco sembra cambiato parecchio, sia nello stile, sia nei contenuti. Cosa ha generato questo cambiamento?

Richard Garriott: Al giorno d'oggi, lo sviluppo dei giochi ha tempi piuttosto lunghi, dai tre ai quattro anni in casi "normali", ma *Tabula Rasa* è ormai in lavorazione da più di sei. In realtà, tutti i punti focali di cui abbiamo discusso (combattimenti tattici, mondo dinamico ed evoluzione dei personaggi) sono stati sempre chiari durante tutto il periodo di lavorazione. Dopo circa due anni, invece, abbiamo deciso di cambiare radicalmente l'aspetto visivo – a essere onesti siamo praticamente ripartiti da zero. Quando abbiamo iniziato lo sviluppo di *TR*, abbiamo pensato principalmente alla nostra esclusiva posizione nell'avere in squadra persone che hanno realizzato uno dei migliori titoli del genere MMORPG in Occidente e coloro che hanno sviluppato il gioco di maggior successo del mercato asiatico, cercando di raggiungere una visione unica, che potesse andare a bene per tutti i mercati. Purtroppo, siamo stati bravi a provarci, ma non altrettanto a riuscirci. Abbiamo cercato di inserire elementi visivi che provenissero da diverse culture, ma l'operazione comportava troppe difficoltà, sia nel creare i tratti distintivi di un "eroe", sia negli elementi architettonici: ogni qualvolta tentavamo di realizzare un tempio dalle fattezze orientali, per fare un esempio, e lo mandavamo in Corea per approvazione, ci rispondevano che apprezzavano lo sforzo, ma che "c'era qualcosa che non andava". Dopo due anni, quindi, abbiamo deciso di orientarci verso un solo stile che pensavamo potesse avere successo, uno stile che piaceva o *noi* e basta. Da quello, avremmo poi cercato di modificare alcuni elementi per rendere *TR* più adatto ai gusti orientali.

Come mai hai deciso per l'ambientazione fantascientifica? Insomma, considerando i tuoi trascorsi e la tua esperienza, e pensando ai gusti del mercato, la fantascienza non sembrerebbe il punto di partenza migliore per un MMORPG.

RG: Ci sono un po' di motivazioni: la prima è che sto sviluppando giochi fantasy da ben venticinque anni... e quindi, se da un lato posso dire di intendermene molto, dall'altro sento l'esigenza di dedicarmi a qualcosa di diverso. Inoltre, se pensate ai primi *Ultima*, non erano solo medievaleggianti, ma incorporavano altri elementi: dai dinosauri nel passato, all'epoca contemporanea, fino ad arrivare a un futuro fantascientifico... tutto nello stesso titolo. Il passaggio all'ambientazione esclusivamente medievale di *Ultima IV* dipendeva dalle mie abilità di sviluppatore: all'epoca, mi trovavo molto bene con lo stile grafico che utilizzavo e quello stesso stile riscuoteva comunque un buon successo. In quel momento però, altri sviluppatori si stavano già dedicando al 3D, in maniera migliore di quanto non facessi io, e percepivo che il 3D era una necessità per rappresentare la fantascienza. Il mio stile tendeva, invece, a favorire il fantasy, ma in realtà ero ansioso di tornare a sviluppare un gioco di fantascienza. E questo si intravede anche nella serie di *Ultima*: è chiaramente di ambientazione fantasy medievale, ma la sua struttura era più aderente ai canoni della fantascienza. Se nel fantasy non sei obbligato a dare sempre delle risposte per ciò che accade, grazie alla "magia", la fantascienza richiede

La sede di NCsoft è ricca di interessanti cimeli, direttamente dal passato di Garriott.

UNA VITA DI RUOLO

Richard Garriott è tra i pochi creativi ad aver effettivamente goduto di un posto di tutto rispetto nell'universo dei videogiochi. Con *Ultima* (1981) ha ridefinito i giochi di ruolo per PC, con *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992) ha affrontato per primo la soggettiva tridimensionale e con *Ultima Online* (1997) ha creato il primo MMORPG occidentale a larga diffusione. Come se non bastassero i suoi meriti personali, la casa da lui fondata, Origin (con la collaborazione di altri nomi illustri quali Chris Taylor e Sid Meier), ha regalato ai giocatori PC un'interminabile serie di capolavori. Dopo la scissione da Electronic Arts, nel 2001, Garriott ha guadagnato una posizione di rilievo nella neonata NCsoft, portando al mercato occidentale i MMORPG della gemella coreana NC Interactive (*Lineage* e *Lineage II*) e alcuni prodotti esclusivi come *City of Heroes* e *Guild Wars*. *Tabula Rasa* è il primo gioco che lo vede coinvolto direttamente nello sviluppo dopo *Ultima IX* (1999).

un approccio più realistico, con l'eccezione di qualche invenzione straordinaria che, in qualche modo, ha modificato la vita umana. Negli *Ultima*, la magia seguiva strutture logiche e razionali secondo un'idea che avrei più facilmente associato a un'ambientazione fantascientifica. Per questo mi sono sempre sentito un tipo di creativo più legato allo stile fantascientifico, anche quando mi occupavo di fantasy.

Hai dichiarato che "ringrazi *World of Warcraft*" per aver portato il mercato dei MMORPG a un nuovo livello di diffusione. Allo stesso tempo, non credi che questo stesso merito abbia condotto i giocatori ad abituarsi a dei canoni ben precisi, che tu stesso con *TR* stai effettivamente cercando di stravolgere?
RG: Anche ai tempi di Origin, dicevamo sempre che il nostro vero avversario era un "gioco brutto". Se una persona si avvicina al mondo dei videogiochi e si trova tra le mani un titolo sgradevole, difficilmente ne giocherà un altro. Viceversa, se si imbatte in un bel gioco, sicuramente ne cercherà un altro e un altro ancora... Lo stesso concetto si applica ai giochi online: ne escono ancora pochi nell'arco di un anno e la maggior parte delle persone li gioca per un periodo di tempo tra i tre e i nove mesi. Il numero di quelli che, poi, piace a un singolo individuo si restringe ulteriormente, ma è indubbio che se un bel titolo attira nuovi giocatori, questi ultimi ne cercheranno un altro dopo aver finito con il primo. Quindi, tanto di cappello a *chiunque* sviluppi un bel gioco, online e non. L'unico caso in cui ci preoccupiamo di un antagonista è quando i giochi escono in contemporanea e sono dello stesso genere, causando così qualche reale indecisione tra i giocatori. Ma se è presente una finestra di tempo tra i debutti, il problema non si pone.
Quello che Blizzard sa fare molto bene è raffinare le meccaniche di gioco, ma in *World of Warcraft* non c'è nulla di nuovo, solo molte cose molto ben realizzate. Io stesso ho imparato qualcosa dal modo in cui hanno costruito certi aspetti di gioco, primo tra tutti l'interfaccia. Detto ciò, non ho alcuna paura ad avventurarmi in un campo ancora inesplorato, se quest'ultimo possiede meccaniche sufficientemente semplici da imparare per il giocatore. È una cosa che ho fatto spesso anche con gli *Ultima*, ottenendo risultati altalenanti. Sono gli esperimenti che consentono il lento avanzamento non solo delle meccaniche, ma anche delle interfacce che *devono* evolversi per migliorare i giochi stessi.

L'orientamento di *TR* sembra decisamente PVE (giocatori contro mostri), anche se hai accennato alla possibilità di inserire meccaniche PVP (giocatori contro altri giocatori) avanzate, che possano coinvolgere il sistema di fazioni del gioco. È un aspetto che avevate in mente fin dall'inizio o lo avete introdotto successivamente?
RG: Il nostro obiettivo primario è creare un gioco eccellente dal punto di vista del PVE, non c'è dubbio su questo. Tuttavia, è sempre divertente potersi scontrare con i propri amici. Di certo non rappresenterà il fulcro del gioco, orientato invece verso l'innovativo PVE fortemente legato all'evoluzione narrativa.

Il PVP è dunque qualcosa che programmate d'inserire in un secondo tempo, o sarà disponibile

La villa di Garriott è estremamente suggestiva: tra dungeon, tombe e... passaggi segreti!

L'esterno di Britannia Manor, l'abitazione di Garriott. È in costruzione la sua terza versione.

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC

Dal nostro incontro con gli sviluppatori di *Tabula Rasa* è nato un ghiotto speciale con notizie e immagini esclusive. Non perdete, il prossimo mese, le pagine dedicate all'attesissimo MMORPG di Richard "Lord British" Garriott.

sin dal momento del lancio?
RG: In realtà, il PVP è già disponibile. È possibile affrontare qualunque giocatore con un semplice "/duel", e persino, se si è parte di un gruppo, affrontare un combattimento con un altro party su richiesta dei rispettivi leader. È inoltre consentito dichiarare guerra a un'altra gilda. Insomma, le possibilità ci sono e in futuro dedicheremo risorse allo sviluppo del PVP al di là del "semplice" combattimento tra giocatori: un esempio potrebbe essere la creazione di un intero pianeta dove le fazioni dei giocatori lottino per il controllo delle zone e delle risorse... stiamo pensando a situazioni di questo tipo.

L'impressione è che il sistema dei punti di controllo si sposi molto bene con delle meccaniche PVP, almeno sulla carta...
RG: È vero. Tuttavia, *TR* è e resterà un gioco prettamente PVE. Il PVP diventerà probabilmente una delle componenti più rilevanti delle future espansioni. Allo stato attuale è presente in maniera funzionale, ma diventerà sempre più importante nel tempo.

Come mai hai scelto un tipo di evoluzione dei personaggi che segue binari prestabiliti? In passato hai lavorato su un sistema di successo come quello di *Ultimo Online*, che offriva un livello assoluto di libertà. Anche *TR* offre un certo livello di libertà, ma decisamente più "guidato"...
RG: *UO* non aveva un sistema di classi, ma l'evoluzione del personaggio si basava sulla progressione libera delle abilità. Per un singolo era possibile specializzarsi praticamente in qualunque cosa, ma il problema di questo sistema di avanzamento riguarda quello che noi definiamo come "min maxing": i giocatori tendono a scoprire la perfetta combinazione di abilità che offre il massimo dei benefici con il minimo dello sforzo. La maggior parte della popolazione di gioco tende, quindi, a seguire un numero limitato di questi modelli "vincenti". Se, però, uno dei tuoi obiettivi è quello di creare una base di giocatori variegata, in modo che abbiano un motivo per divertirsi insieme, il sistema d'evoluzione delle classi ad albero favorisce tale scopo. Inoltre, il poter facilmente saltare da un tipo di classe all'altra (attraverso un sistema di clonazione dei personaggi che vi spiegheremo in maniera approfondita nel prossimo numero - N.d.R.), scoprendone progressivamente i punti di forza e le diverse abilità, aumenta le ore di divertimento possibili.

In effetti, il sistema di clonazione dei personaggi è eccellente... ma non hai paura che possa offrire spazio a sfruttamenti non proprio leciti?
RG: Da un punto di vista dell'equipaggiamento, armi e corazze hanno un requisito di livello e il vostro "clone" di livello più basso non avrebbe modo di utilizzarle. L'unico vantaggio che il sistema può eventualmente offrire riguarda la facilità con cui un personaggio di più alto livello è in grado di trovare oggetti per il suo clone più "basso". Ma è una problematica relativa a qualunque MMORPG ti consenta la creazione di più personaggi nello stesso account. GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

È un tripudio di schede, questo mese, con l'arrivo del primo esemplare di AMD e della nuova 8800 Ultra di NVIDIA. E considerando che le nuove GPU devono anche sopportare il fardello di gestire i flussi video di HD-DVD e Blu-ray, perché non testare anche il più economico dei lettori HD-DVD in commercio?

CREATIVE RISPONDE

IN seguito all'articolo "L'audio per PC: Creative abbandona?" pubblicato sul numero 129 di maggio 2007 di GMC, Paolo Topuz, marketing manager di Creative, ci manda le sue considerazioni. Le pubblichiamo con piacere:

Spettabile redazione, in relazione all'articolo comparso sul numero di maggio di "Giochi", di seguito potete trovare le nostre considerazioni: Creative è l'azienda che ha inventato l'audio su PC, e le schede audio Sound Blaster rappresentano lo standard audio di qualità più diffuso al mondo. Da oltre 25 anni, le più significative innovazioni tecnologiche in campo audio sono state portate da Creative. Molti dei videogiochi più diffusi devono la loro spettacolarità e il loro incredibile realismo alle tecnologie audio EAX, sviluppate da Creative, e migliorate costantemente anno dopo anno (siamo oggi alla versione 5.0). Oggi è possibile godere di un audio surround senza paragoni, anche con normali cuffie stereo, grazie a X-FI CMSS 3D, ed è possibile giocare attivando tutti gli effetti audio senza pregiudicare la velocità del gioco grazie a X-RAM e, in definitiva, vivere la propria esperienza di gioco a un livello superiore attraverso le tecnologie Creative. Diciamo questo, non per un esercizio di retorica, ma perché troviamo il titolo dell'articolo "Audio per PC, Creative abbandona?" piuttosto provocatorio, e che sembra non tener conto di quanto Creative abbia fatto in questo settore fino a oggi. E siccome non si vive solo di gloria, oltre all'introduzione di X-FI che ancora una volta ha ridefinito lo standard audio su PC, vorremmo anche ricordare lo sviluppo di Alchemy. Come ormai noto, attualmente Windows Vista non supporta le tecnologie DirectX, il che significa che oggi, un utente Vista che ha tra i suoi giochi preferiti i titoli basati su Direct X (come *Call of Duty*, *F.E.A.R.*, *World of Worcraft*, e tanti altri) dovrebbe accontentarsi di giocare con normale audio stereo, privo di effetti. Creative, ancora una volta, ha sviluppato un'applicazione che, abbinata alle Sound Blaster, è in grado di restituire le funzionalità e la spettacolarità audio di questi titoli.

In questi anni, l'impegno di Creative è sempre stato volto a garantire la massima soddisfazione degli utenti, e questo è visibile non solo dalla gamma di prodotti e dalle tecnologie innovative introdotte sul mercato, ma anche dal numero di release di driver e patch sviluppate per garantire la compatibilità non solo con i prodotti di terze parti già esistenti, ma anche con quelli, sempre di terze parti, introdotti sul mercato successivamente.

Siamo a conoscenza di alcuni problemi di compatibilità con alcuni modelli di schede madri, ma il problema è ristretto solo ad alcuni specifici prodotti. Ci teniamo a sottolineare che la dimensione del fenomeno è però molto contenuta, e in alcuni casi la soluzione del problema è al di fuori della portata di Creative poiché riguarda prodotti di altre aziende. È questo, per fare un esempio, il caso dei conflitti riportati da alcuni utenti che utilizzano schede audio X-FI con schede madri NVIDIA nForce 680i SLI MCP, poi risolti con l'aggiornamento del BIOS della scheda madre rilasciato dalla stessa NVIDIA.

Possiamo comunque garantire che Creative continuerà a operarsi per garantire il supporto ai propri utenti, la cui soddisfazione resta l'obiettivo principale indipendentemente dalle cause, anche esterne, che possono aver creato motivi di insoddisfazione.

Creative Labs

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

SAPPRIRE A LIQUIDO

Giunta sul mercato da poche settimane, la generazione di VGA DX 10 di ATI presenta già un modello raffreddato ad acqua: la Sapphire HD 2900 XT TOXIC è collegata a un blocco, contenente radiatore, ventola da 12 cm e pompa per il flusso del liquido, installabile all'interno del case. Il kit occupa 2 slot da 5 pollici, produce un ridotto numero di dB e permette un overclock del 15% della GPU R600, sebbene Sapphire abbia conservato le frequenze ufficiali di ATI, ovvero 750 MHz per il processore grafico e 1.650 MHz per i 512 MB di GDDR3. Il kit Toxic è disponibile anche in versione Crossfire, che vede due schede collegate al medesimo circuito refrigerante.

SPARKLE E PELTIER

Insoddisfatta dalle prestazioni da brivido offerte dalle nuove GeForce 8800 Ultra, Sparkle ha annunciato quella che, potenzialmente, dovrebbe essere la VGA più potente del pianeta. La Calibre P880 Ultra monta un massiccio sistema di raffreddamento comprendente un TEC attivo, ovvero una cella di Peltier che, facendo uso della corrente elettrica, trasferisce il calore della GPU al radiatore sormontato da due ventole parallele. Le frequenze della Calibre sono di 650 MHz per la GPU e 2.250 MHz per i 768 MB di

MICROSOFT XBOX 360 HD-DVD PLAYER

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Internet: www.microsoft.com
Prezzo: € 199

Caratteristiche Tecniche
Interfaccia: USB 2.0
Velocità lettura HD-DVD: 6x

STATE tranquilli, non abbiamo inserito per sbaglio la recensione di un prodotto per console: tutto è voluto.

Nonostante Microsoft venda il suo lettore HD-DVD come periferica solamente per Xbox 360, e non specifichi da nessuna parte la sua compatibilità con Windows, basterà collegare il cavo USB a una delle porte del PC per vederlo riconosciuto automaticamente dal sistema operativo. Non potrete sfogliare il contenuto degli HD-DVD, ma poco conta, visto che programmi come PowerDVD e WinDVD, nelle ultime versioni, lo riconoscono senza problemi. L'installazione, insomma, è banale: collegate alimentazione e un cavo e siete a posto. Usare l'Xbox 360 HD-DVD Player è facile tanto quanto usare uno dei software più noti per leggere i DVD. Tra i tanti lettori HD-DVD e Blu-ray sul mercato, perché dedichiamo attenzione proprio a questo? Perché, al contrario delle altre periferiche, il suddetto prodotto è venduto a un buon prezzo: 200 euro sono, a oggi, una cifra veramente competitiva per entrare nel mondo dei film in alta definizione e, credeteci, se avete un buon televisore HD, non riuscirete più a guardare un DVD dopo esservi goduti la magia dei nuovi formati.

> "Microsoft, senza volerlo, ha offerto un ottimo lettore per PC a un prezzo competitivo"

Non sono tutte rose e fiori, però. Prima di tutto, dovete avere un PC all'altezza, pena una visione a scatti che non rende giustizia ai film.
Se volete affidare l'intera catena della decodifica alla CPU, nemmeno il Dual Core più potente potrà assicurarvi di non perdere alcuni frame nelle scene più concitate. Rimane quasi d'obbligo, quindi, delegare almeno parte del carico di lavoro sulla GPU, e già le Radeon X1950 Pro si rivelano piuttosto efficienti. Certo, non c'è paragone con le GeForce 8800, sebbene il massimo per questo tipo di utilizzo sia rappresentato dalle nuove GeForce 8500/8600 o dalle Radeon HD 2900 XT, in grado di occuparsi di tutte le fasi della decodifica (compresa la gestione della crittografia, non certo leggera dal punto di vista computazionale) dei formati HD VC-1, H.264 e WMD-HD (quelli dei film in HD, per l'appunto), anche nel caso di CPU molto lente.

Microsoft, senza volerlo (ma ne siamo sicuri che non lo volesse?), ha insomma offerto un ottimo lettore a un prezzo competitivo, che permetterà a molti di entrare nel magico mondo del "Full-HD" senza investire denaro in costosissimi lettori da tavolo o altrettanto costose console. Abbiamo una sola critica da muovere e che impedisce alla periferica di aspirare al massimo dei voti:
la rumorosità troppo elevata. I possessori di Xbox 360 non se ne lamentano troppo, considerato il "baccano infernale" della ventola della console, ma chi si è costruito un Home Theater PC silenzioso, noterà il ronzio del disco che gira ad alta velocità, che in parte vanifica gli sforzi nel realizzare sistemi capaci di funzionare emettendo solo pochi deciBel.

Ricordiamo, infine, che il lettore e un PC sufficientemente potente possono non bastare per gustarsi i film in HD-DVD: è necessario anche dotarsi di scheda video e TV/monitor compatibili con il protocollo di protezione HDCP. GIOCHI COMPUTER

Un eccellente lettore e un prezzo nettamente più basso rispetto alla concorrenza e comodamente trasportabile. Se solo producesse meno rumore, sarebbe una scelta perfetta.

8½

GDDR3, ovvero rispettivamente 38 e 90 MHz in più rispetto alle altre Ultra in commercio. L'incremento non è particolarmente elevato, ma è sufficiente a posizionare la Sparkle sulla vetta di tutti i benchmark ludici. Un primato che si paga caro, considerato che la scheda ha un prezzo di listino di ben 750 euro.

COMBO NEXT-GEN

Le vecchie unità ottiche combo, che riuscivano a scrivere sui CD e a leggere i DVD, hanno oggi un successore marchiato Pioneer: il BDC-2202 è un masterizzatore interno in grado di leggere i dischi Blu-ray video e dati, e di scrivere alla velocità di 12x sui DVD +R e -R. Compatibile con i DVD Dual Layer in fase di scrittura, e con i BD-R e i BD-RE a singolo o doppio strato in lettura (che può raggiungere la velocità di 5x), il BDC-2202 sarà munito di 2 MB di memoria buffer e interfaccia PATA. Pioneer intende proporre la sua unità combo a un prezzo iniziale di 300 euro, destinato ad abbassarsi rapidamente non appena altri produttori annunceranno soluzioni simili.

OPTIMUS AL TRAGUARDO

È sfociata in una vera bizzarria tecnologica la travagliata nascita della Optimus, la prima tastiera composta da 103 piccoli schermi OLED a colori. Lo studio russo Art Lebedev ha annunciato che, dopo 3 anni di sviluppo, la Optimus Maximus raggiungerà finalmente le scrivanie... di pochi fortunati. Il prezzo di questa periferica (potenzialmente rivoluzionaria, visto che permette di visualizzare lettere, simboli e numeri perfettamente modellati sulle caratteristiche del software in

ASUS EAH2900 XT

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 379

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 740 MHz
Frequenza RAM: 1,65 GHz
Stream Processor: 320
RAM: 512 MB
Bus: 512 bit

AMD ha deciso di lanciare la sua prima GPU DirectX 10, da tempo anticipata ma continuamente rimandata, e noi di GMC abbiamo bruciato le tappe per recensire un esemplare pacchettizzato del prodotto, lo stesso che troverete nei negozi.

La Radeon HD 2900 XT si distingue per un bus da ben 512 bit, addirittura più ampio rispetto a quello della 8800 Ultra, limitata a 384, e per l'adozione di ben 320 stream processor. Attenzione, però, a non farvi trarre facilmente in inganno da quest'ultimo numero: l'architettura di AMD è nettamente differente da quella di NVIDIA e non sono direttamente comparabili solamente per il numero degli SP. Nel caso di NVIDIA, infatti, la GPU è in grado di calcolare 128 thread (che non equivalgono alle operazioni) contemporaneamente, mentre AMD può eseguirne solamente 64 in parallelo. Ma le differenze non sono così banali come sembrano: se la GPU di NVIDA per ogni thread può eseguire una sola operazione, quella di AMD può arrivare a un massimo di cinque, anche se negli scenari comuni (ovvero i giochi) è più probabile un valore compreso fra due e tre. Non ci addentriamo nell'incredibile complessità di queste due architetture, ma ci limitiamo a indicare che le loro differenze non sono facili da individuare semplicemente osservando le caratteristiche tecniche, dal momento che i dati e i calcoli in parallelo sono gestiti in maniera completamente differente. AMD, seguendo la tradizione iniziata con le X1800, pare usare in maniera più efficiente gli Stream Processor, particolarità che potrebbe ridurre il divario generato dal fatto che può eseguire contemporaneamente la metà dei thread rispetto all'avversario. Per quanto riguarda le frequenze, i 512 MB di memoria della HD 2900 XT viaggiano a 1,65 GHz, mentre il Core si assesta sui 740 MHz.

Passando ad aspetti più pratici, sono da sottolineare il completo supporto per la decodifica dei formati video in alta definizione (chiamato Universal Video Decoder) e una nuova modalità di AntiAliasing denominata CFAA, Custom Filter AntiAliasing, che migliora la qualità del multisampling 8x equiparandola a 12x (nel caso di Narrow Tent Filter) o 16x (Wide Tent Filter). Praticamente, cambia la disposizione dei punti presi come campione e il peso che viene dato a ciascuno di essi. La qualità sicuramente migliora, ma l'aspetto più affascinante, per molti, probabilmente sarà la possibilità di giocare con tali impostazioni per divertirsi a vedere quale, secondo i casi, offra la miglior qualità senza ridurre troppo la velocità di esecuzione dei giochi. Citiamo, infine, l'hardware tessellator, caratteristica derivata dalla GPU di

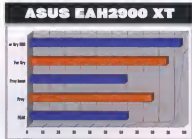
"Si mette in competizione con la 8800 GTS"

Xbox 360, che consente di migliorare il dettaglio dei modelli 3D senza aumentarne la complessità. È molto interessante, ma attualmente non rientra nelle funzioni delle DirectX. Ne farà parte più avanti, ma non è chiaro se l'implementazione di AMD sarà compatibile con essa. Praticamente, bisognerà sperare che i programmatori decidano di avvantaggiarsi di tale funzione. Potrebbe capitare nel caso di conversioni da Xbox 360, visto che il codice è già presente nel gioco originale, ma dubitiamo che nelle produzioni solo per PC saranno in molti a trarne vantaggio.

Come si comporta la 2900 XT nei giochi? Prima di analizzare le prestazioni, è doveroso indicare che AMD non vuole insidiare i modelli di punta di NVIDIA. Non a caso, la scheda è venduta a circa 400 euro, ponendosi in competizione con la 8800 GTS, non la GTX. Nella maggior parte dei casi, AMD è avanti di qualche punto percentuale. Potremmo considerarla la miglior scheda della fascia, se solo i consumi e il calore generato non fossero incredibili (è necessario dotarsi di un case ben aerato e di un alimentatore particolarmente potente, almeno da 600 Watt effettivi).
La rumorosità, inoltre, non è il suo punto di forza, e pur essendo relativamente silenziosa, il ronzio della ventola è più evidente di quello di una scheda NVIDIA di pari prezzo. Segnaliamo, poi, dei driver ancora immaturi.

Due parole sul corredo, che include il gioco *S.T.A.L.K.E.R.* e, fra l'altro, anche un utilissimo adattatore DVI/HDMI.

Esternamente è identica alla X1950 XTX, se non fosse per il doppio connettore di alimentazione.

ASUS EAH2900 XT

Per il prezzo cui è venduta, è un affare, anche se molti si aspettavano di più. L'attuale versione dei driver ha esibito errori in alcuni test e non offre una compatibilità eccezionale con i giochi. Occhio ai consumi e al calore sprigionato.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

uso) sarà infatti di 1.564 dollari (circa 1.150 euro). Chi vuole posizionare sulla propria scrivania il prezioso oggetto dovrà affrettarsi, dato che il numero di esemplari prodotti non supererà, nel corso del 2007, quota 400.

UN 24 DA NEC

Si allunga ogni mese l'elenco dei monitor LCD da 24 pollici. Questa volta, è il turno di NEC, che ha annunciato la disponibilità del MultiSync 2470WNX, un widescreen capace di raggiungere la risoluzione Full HD 16:10 (1920x1200 pixel), munito di ingressi VGA e DVI, compatibile HDCP e caratterizzato da un fattore di contrasto di 1000:1, che ben si sposa con una luminosità massima di 500 cd/m2.
Il pannello utilizzato, prodotto dalla stessa NEC facendo uso della tecnologia IPS, ha una latenza da grigio a grigio di 6 ms, offre una visione verticale e orizzontale di 176 gradi e si appoggia a una base che può essere ruotata verticalmente. Disponibile in versione bianca o argento, il 2470WNX ha un prezzo di listino di 860 euro.

HP DA BRIVIDI

Non è la leggerezza il punto di forza del nuovo Pavillion HDX, ma questo notebook di HP vanta molte caratteristiche interessanti per i videogiocatori. A supportare uno schermo widescreen da 20,1 pollici, infatti, ci saranno 4 GB di DDR2, un Intel Core 2 T7700 (un Dual Core a 2,4 GHz con 4 MB di cache L2), una scheda video Mobility Radeon HD 2600 XT con 256 MB di GDDR e due hard disk da 200 GB SATA impostati in

NVIDIA GEFORCE 8800 ULTRA

- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** VARI
- **Internet:** www.nvidia.com
- **Prezzo:** € 700

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 612 MHz
Frequenza RAM: 2.16 GHz
Frequenza Stream Processor: 1,5 GHz
Stream Processor: 128
RAM: 768 MB
Bus: 384 bit

AMD, dopo un'attesa fin troppo prolungata, ha deciso di non voler competere con il prodotto di punta di NVIDIA, la 8800 GTX, cercando di insidiare la sua posizione nella fascia un po' più economica, quella attorno ai 400 euro.

Ciononostante, la casa di Santa Clara ha sentito la necessità di aggiornare il suo prodotto top, lanciando la 8800 Ultra. Differenze dal modello precedente? Semplicemente un piccolo aggiornamento delle frequenze di lavoro di ogni sezione, che hanno obbligato l'azienda a realizzare un dissipatore ben più generoso del precedente.

Diciamolo subito: se non avete un case molto capiente, non pensate nemmeno di acquistarla, dato che si tratta della VGA di gran lunga più voluminosa che ci sia mai passata fra le mani! Fortunatamente, nonostante una maggior quantità di calore da smaltire, la rumorosità non pare variare in maniera sensibile; addirittura, l'abbiamo trovata meno rumorosa del modello di Asus raffreddato a liquido, che, a causa delle due ventole, un po' rumore lo produceva comunque (pur non risultando mai troppo fastidioso, almeno ai bassi regimi di rotazione sufficienti a evitare il surriscaldamento).

Andando più nello specifico, possiamo dire che il Core ora funziona a 612 MHz, mentre le RAM viaggiano a 2,16 GHz. Lo Stream Processor, infine, raggiunge il record di 1,5 GHz. Per il resto, non abbiamo nulla da segnalare: ci sono i soliti 128 Stream Processor, 24 Rops e il processo produttivo rimane a 0,09 nanometri. Avremmo apprezzato l'integrazione del VP2, il processore video introdotto nelle 8500/8600 che si sobbarca totalmente i calcoli relativi alla decodifica di filmati in Blu-ray e HD-DVD, ma rimane il VP1, che lascia sulle spalle della CPU alcune delle funzioni più pesanti. È sufficiente per visualizzare anche i film più "impegnativi" (come "X-Men: Conflitto Finale", che in certi punti supera i 41 MB/s di bitrate), ma per non rischiare di perdere frame, è necessaria almeno una CPU Dual Core.

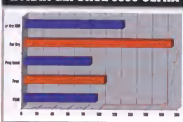
Non è una scheda grande: è enorme!

> "La 8800 Ultra è la scheda video più veloce sul mercato"

La 8800 Ultra è la scheda video più veloce sul mercato, anche rispetto a molte delle soluzioni a liquido basate sulla 8800 GTX, grazie alla maggior rapidità degli Stream Processor. NVIDIA consiglia un prezzo che si aggira attorno ai 650/700 euro, sicuramente parecchi, ma il distacco dal modello GTX è inferiore a quanto avremmo ipotizzato e il costo rimane giustificato dall'aumento di prestazioni. Anche le richieste in termini di potenza non sono troppo differenti rispetto alla GTX, e il consumo si alza solamente di pochi Watt.

Se pensate di overcloccare la GeForce 8800 Ultra, non avrete vita facilissima: il prodotto è già molto tirato di partenza e, pur lasciando margine all'utente di salire ancora con le frequenze, non aspettatevi miracoli, soprattutto con il sistema di raffreddamento originale che, per quanto grande, non può arrivare ai livelli di un buon sistema a liquido. GIOCHI COMPUTER

NVIDIA GEFORCE 8800 ULTRA

La GeForce 8800 Ultra è la scheda più veloce che potete comprare, grazie anche alle velocità degli Stream Processor. Peccato per l'assenza del VP2 e per le dimensioni, che ne rendono difficile l'installazione in molti casi.

modalità RAID 0. Alle eccellenti prestazioni nei giochi, il Pavillion abbina un sostegno particolare dello schermo, che può essere avvicinato o allontanato dalla tastiera. I 7 chili complessivi rendono questo PC più "trasportabile" che portatile, ma non freneranno chi desidera godere di un sistema dalle ottime prestazioni, poco ingombrante e dall'aspetto elegante.

ARRIVA BEARLAKE

Il successore del vendutissimo chipset P965 si chiama P35 e, durante l'ultima fiera asiatica Computex, era osservabile su alcune motherboard di Gigabyte e Asus. La caratteristica più interessante del P35 è il supporto alle RAM DDR3, come l'Asus P5K2 Deluxe (una scheda madre in grado di accogliere CPU Core 2 con bus a 1333, schede PCI-E 2.0 e munita di ICH9) ben dimostra. Compatibile con i moduli DDR3 a 800 e 1066 MHz,

ASUS EN8600 GTS TOP

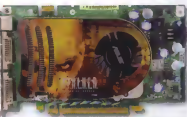
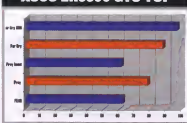
Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 249

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 710 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Frequenza Stream Proce ssor: 1.450 MHz
Stream Processor: 32
RAM: 256 MB
Bus: 128 bit

LE schede 3D di fascia medio e bassa della serie 8 di NVIDIA, lo abbiamo visto lo scorso mese, non sono dei fulmini. Sono più che adeguate per giocare sino alla risoluzione di 1280x1024, spesso anche attivando l'AntiAliasing. Peccato che non riescano a battere prodotti della concorrenza, come le X1950 Pro, che ancora detengono il primato del rapporto qualità/prezzo.
A nostro avviso, però, non andrebbero scartate all'interno di una configurazione ludica e multimediale, soprattutto in virtù del processore video VP2, in grado di farsi carico di tutte le operazioni di decodifica dei formati video HD-DVD e Blu-ray, che si rivelano incredibilmente pesanti, anche per le CPU più veloci attualmente sul mercato. La 8600 GTS TOP proposta da Asus, inoltre, si rivela interessante in virtù delle sue frequenze di lavoro superiori a quelle standard, che permettono anche a chi non vuole avventurarsi nell'overclock di avere una GPU più veloce del normale, senza alcun intervento. Rimane in ogni caso un po' di margine per salire (noi abbiamo tirato il Core di altri 50 MHz circa, e la RAM di altri 30 MHz), ma non aspettatevi un drastico miglioramento, per lo meno con il sistema di raffreddamento fornito a corredo.

Si tratta di una scheda adatta al gioco (se non volete esagerare con la risoluzione), abbastanza veloce e in grado di supportare anche le DirectX 10. È eccellente nell'utilizzo all'interno di un Home Theater PC, nel quale potrà farvi godere al meglio DVD, DivX, WMV e, ovviamente, i nuovi spettacolari formati in alta definizione, essendo anche compatibile con il protocollo di criptazione HDCP.
Il corredo software è rappresentato dal recente *S.T.A.L.K.E.R.*, ma purtroppo non è presente alcun programma per visualizzare HD-DVD o Blu-ray. Nella nostra confezione, mancava anche un adattatore da DVI a HDMI, mentre era presente quello DVI/VGA. Fortunatamente, non è assente il cavetto per collegare una TV via component, ma sappiate che, pur supportando le modalità 720p e 1080i, i film protetti non potranno essere visualizzati a "piena" risoluzione con tale cavo. Considerata la qualità della scheda nell'ambito HTPC avremmo apprezzato particolarmente un programma come PowerDVD, ma non si può avere tutto.
Il prezzo della EN8600 GTS Top è leggermente più elevato della media, assestandosi giusto sotto i 250 euro, ma è comprensibile considerando il gioco e la garanzia di un overclock stabile e sicuro, che migliora le prestazioni di qualche punto percentuale.

La scheda è piccola e silenziosa, perfetta anche per case angusti.

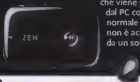
Alla stessa cifra si possono acquistare schede video nettamente più veloci. Chi, però, è interessato alla visione dei film in alta definizione sul proprio PC, troverà la Asus EN8600 GTS Top molto interessante.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

la P5K2 offre un primo assaggio delle ottime prestazioni ottenibili dalle nuove piattaforme Intel, che avranno nell'X38 (completo di supporto Crossfire) il loro esponente di punta. Il colosso dei microprocessori ha per ora certificato il funzionamento del P35 con i moduli di Elpida, il primo produttore di DDR di terza generazione: le innovative DIMM Elpida (alimentate a 1,5 Volt) sono disponibili in versione a 800 MHz con latenze pari a 5-5-5, e 1066 MHz con latenze 7-7-7. La diffusione delle schede P35, che in gran parte faranno uso delle attuali DDR2, è attesa per il mese di luglio.

UNA PICCOLA PIETRA

Si chiama Zen Stone l'ultimo lettore MP3 sviluppato da Creative per contrastare lo strepitoso successo degli iPod di Apple. Avversario specifico dello Stone è il modello Shuffle, come le dimensioni e l'assenza di un display lasciano ben intuire. Con una capacità di 1 GB, 5,3 cm di lunghezza, 18 grammi di peso e pochi tasti, lo Stone soddisferà gli amanti del minimalismo. Il lettore, che viene riconosciuto dal PC come una normale chiavetta USB, non è accompagnato da un software per l'archiviazione dei brani, che devono essere inseriti nella memoria flash tramite un semplice "copia e incolla". In alternativa al passaggio sequenziale delle tracce, è possibile scegliere l'opzione di riproduzione casuale. Il prezzo è proporzionato alle dimensioni dell'apparecchio: si parla di 39 dollari (circa 29 euro), che aumentano leggermente contornandolo di accessori quali le 5 skin colorate o la custodia da agganciare al braccio durante il jogging.

Analisi delle prestazioni

LA tanto attesa R600, ora nota come Radeon HD 2900 XT, non si posiziona al vertice della classifica. AMD ha preferito mirare più in basso e insidiare NVIDIA nella fascia dei 400 euro, uscendone vincitrice ma con riserva.

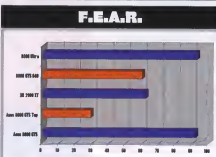
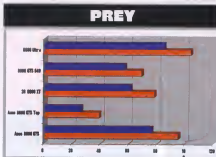
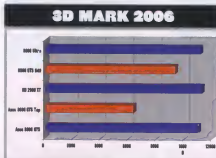
Se i benchmark evidenziano la superiorità della nuova Radeon rispetto alla 8800 GTS da 640 MB, alcuni contrattempi con i driver ci fanno esprimere qualche dubbio sulla compatibilità con il software.
Per fare un esempio, i risultati di *Far Cry* senza HDR sono stranamente bassi, addirittura inferiori rispetto a quando questa "pesante" funzione è attivata. Tale problema si è verificato con due diverse versioni dei driver e con due differenti schede: un modello di riferimento di AMD e uno pronto per il commercio di Asus. In ogni caso, si tratta di problemi di giovinezza che probabilmente verranno risolti. Passando alle nuove modalità di AntiAliasing, invece, non possiamo che parlarne bene, considerato l'incremento di qualità a fronte di un impatto relativamente basso sulle prestazioni.

Ricordiamo che tali modalità sono disponibili anche sulla serie 8 di NVIDIA, che tende a offrire immagini leggermente più definite, anche se per rendersene conto bisogna soffermare a lungo l'occhio sull'immagine, cosa impossibile mentre si cerca di fronteggiare un attacco nemico. Molto interessanti le prestazioni della GeForce 8800 Ultra, che può fregiarsi di essere la scheda video più veloce sul mercato, anche se paragonata a modelli raffreddati a liquido e overclockati, come la 8800 GTX proposta da Asus.

La 8600 GTS Top di Asus, pur superiore ai modelli di 8600 standard, rappresenta il fanalino di coda del gruppo, ma non c'è da stupirsi, dato che è anche la più economica del lotto. Le sue prestazioni non sono niente male, soprattutto se non si vuole superare la risoluzione di 1280x1024, tipica di molti LCD da 19 pollici. Passando alle DirectX 10, abbiamo condotto dei test con il demo DX 10 di *Lost Planet*, scoprendo che anche una 8800 GTX Ultra, al massimo livello di dettaglio e alla risoluzione di 1600x1200, non sempre riesce a mantenersi sopra i 30 frame al secondo. Basta ridurre la qualità delle ombre e dell'HDR per rendere il demo di *Lost Planet* perfettamente giocabile e fluido. La 2900 XT, di contro, non funzionava correttamente, esibendo notevoli problemi grafici, che l'azienda ha promesso di correggere con la prossima versione dei driver. Se avete intenzione di godervi filmati in HD, oltre che di giocare, la 8600 e la HD 2900 XT sono le scelte migliori, sia per qualità, sia per la capacità di sgravare la CPU dalla totalità dei pesanti calcoli necessari per la decodifica. Se privilegiate i film ai giochi, non possiamo che consigliare la 8600, che consuma e scalda meno, e si presta a essere inserita anche in angusti case HTPC. La 2900 XT, di contro, è voluminosa, scalda molto e consuma parecchia energia.

FAR CRY

PREY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel QX6700, 2 GB di RAM Corsair e una scheda madre basata sul chipset Intel 975. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1280x1024), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200 con AA 4x e AF 16x.

UN AMD FENOMENALE

Prenderà il nome di Phenom la famiglia di processori K10 destinata, nelle intenzioni di AMD, a rivaleggiare nei benchmark con i Core 2 Duo di Intel.
Il nome ufficiale vuole sottolineare lo scarto generazionale con gli attuali Athlon e dissipare la confusione prodotta dall'utilizzo misto dei nomi in codice Agena e Barcelona.
I processori Phantom FX saranno Quad Core compatibili con i socket 1207+ e AM2+, muniti di HyperTransport 3.0, controller integrato per DDR2 da 1.066 MHz e una cache di terzo livello condivisa da tutti i Core. Punto forte della nuova architettura sarà anche una migliorata sezione di calcolo dei numeri in virgola mobile con precisione a 128 bit, e una più rapida decodifica delle istruzioni SSE. I processori della generazione K8 verranno proposti a prezzi inferiori con il nome di Athlon X2, mentre la sigla Sempron sarà adottata solo dai single core più economici.

SAPPHIRE CHEDE IN AGP

Il vecchio bus AGP è praticamente morto, almeno nei cuori degli appassionati di videogiochi non disposti a scendere a compromessi per quanto riguarda la velocità del proprio sistema. Chi, invece, è ancora soddisfatto dalle prestazioni del suo vecchio computer con bus AGP, e non se la sente di cambiare praticamente ogni pezzo della propria macchina da gioco, può migliorare la sezione video con una GPU DirectX 10 di ultima generazione. Sapphire ha infatti annunciato che renderà disponibili delle schede video basate su Radeon HD 2400 e Radeon HD 2600 con integrato Rialto, il bridge in grado di far funzionare su AGP prodotti pensati specificatamente per PCI-Express. Ovviamente, non mancherà il supporto AVIVO per la totale accelerazione dei formati video VC-1, H.264 e WMV-HD.

N95

- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** € 750

Ci siamo occupati, per la prima volta, della serie N di Nokia nel lontano 2005, assegnando un meritato "7" all'esordiente N70. Sono passati due anni e, tra alti e bassi, la serie N giunge finalmente alla piena maturità, importando alcune delle caratteristiche maggiormente apprezzabili derivate dalla più professionale serie "E".

In senso stretto, l'N95 non è un telefono da gioco: alcune caratteristiche, quali lo slide a doppio scorrimento (che, oltre a scorrere tradizionalmente in un senso per rivelare il tastierino numerico sottostante, può slittare anche nella direzione opposta, per rivelare i comandi "multimediali"), la fotocamera con ottica Zeiss da 5 Megapixel o il navigatore GPS integrato rivelano, in effetti, una predisposizione a un uso più variegato del terminale, che diventa un vero e proprio centro di servizi.

Le caratteristiche che abbiamo apprezzato per l'impiego videoludico sono, però, il brillante display a 320x240 pixel, con una risoluzione cromatica, finalmente, a 16 milioni di colori, la discreta memoria interna da 160 MB (espandibile mediante schede MicroSD) e l'ottima tastiera, con particolare riguardo ai soft key posizionati sopra lo slide, che presentano un ottimo feed al tatto grazie alla loro convessità. L'N95 dispone dell'ultima versione di Symbian (9.2), il che, se è apprezzabile specie per l'ottimizzazione e la velocità di esecuzione degli applicativi, potrebbe presentare problemi di retrocompatibilità con i giochi meno recenti.

Dal punto di vista ergonomico, tastiera a parte, l'N95 è un telefono piuttosto leggero, anche grazie all'impiego di materiali plastici che compongono lo chassis e che non suggeriscono l'idea di una grande solidità: per un prezzo come quello proposto, era forse legittimo aspettarsi materiali un po' più di qualità, come quelli impiegati, per esempio, nell'E65, anche a costo di pesare qualche grammo in più.

La serie N di Nokia giunge a compimento: l'N95 è un buon terminale da gioco, in attesa della nuova "N-Gage Generation". 7½

- Ottima "giocabilità"
- Display eccellente
- Prezzo irraggiungibile
- Materiali dello chassis poveri

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Con questo titolo, Electronic Arts ha voluto provare a scrivere un nuovo capitolo dei simulatori calcistici. Distaccandosi totalmente dalla tradizione della serie *FIFA*, *UEFA Champions League* si presenta semplicemente come un gioco di carte! Il giocatore dispone, a ogni incontro, di quattro mazzi di carte: uno dedicato ai passaggi, uno ai tiri, uno alle azioni difensive e uno alle "carte speciali". La partita viene giocata in maniera automatica: i movimenti di tutti i calciatori, sia i propri, sia gli avversari, vengono gestiti dal computer. L'utente, però, ha la possibilità di intervenire in ogni istante giocando una carta del proprio mazzo, influenzando così le azioni della squadra. Vincendo le partite si ottengono crediti da spendere per acquistare nuove carte e potenziare i propri mazzi. Originale e divertente, *UEFA Champions League* non piacerà agli appassionati dei giochi di calcio più tradizionali.

- Produttore: EA mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.eamobile.com

Un po' d'originalità in un genere in cui sembrava si fosse già detto tutto. Bello, ma non piacerà a molti fan dei giochi di calcio. 7½

Provato

FOOTBALL PARTY

Electronic Arts non è l'unico sviluppatore che ha provato a uscire dagli schemi convenzionali con cui si ha a che fare quando si parla di giochi di calcio. Se EA Mobile ha trovato il proprio motivo d'ispirazione nei giochi di carte stile "Magic", Gameloft ha invece rivolto la sua attenzione ai "minigame aggregator" di cui Nintendo è da sempre maestra. Il riferimento va alla serie *Wario Ware Inc* per Game Boy e DS (recentemente, anche per Wii): una specie di farneticante e psichedelica raccolta di minigiochi della durata di pochi secondi. *Football Party* ne contiene ben 32, tutti ispirati al mondo del calcio, ma suddivisi in quattro aree monotematiche: quella dei tifosi, del calcio in strada ("street football"), dei professionisti e delle leggende di questo sport. Pochi secondi e molta azione sono la ricette di ogni livello, mentre un articolato sistema di bonus e di livelli da sbloccare garantisce a *Football Party* una longevità difficilmente ripetibile in un titolo per cellulare.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Clone in chiave calcistica di *Wario Ware* di Nintendo, *Football Party* è uno dei titoli più originali e divertenti della stagione. 8½

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio

UN PESCE DI NOME WIND(A)

Tra le conseguenze del cosiddetto "Pacchetto Bersani" (che, lo ricordiamo, ha abolito i costi di ricarica per le sim) una riguarda in maniera più diretta i videogiocatori: dal 16 aprile scorso, infatti, anche Wind ha smesso di far pagare i costi di download dei giochi, del resto era rimasto l'unico operatore italiano con questa brutta abitudine, visto che Tim, Vodafone e 3 avevano abolito i costi da tempo. Da oggi, perciò, potete stare certi che il costo dei giochi (scaricati dai rispettivi portali) non sarà più sovraccaricato dal traffico di download e il prezzo corrisponderà effettivamente al costo che verrà detratto dal credito della vostra sim o del vostro abbonamento.

UN TELEFONO CHIAMATO PLAYSTATION

Avevamo accennato, sui numeri passati di GMC, alla possibilità di una prossima realizzazione de un telefono cellulare targato Microsoft (derivato da Zune) o firmato Nintendo, ma adesso si esagera: insistenti voci di corridoio annunciano come imminente l'uscita, da parte di Sony Ericsson, di una nuova linea di terminali dedicati ai videogiochi. Dopo la serie "Cybershot", dedicata agli appassionati di fotografia digitale, e la serie "Walkman" per gli amanti della musica, la casa Nippo-svedese sarebbe in procinto di sfornare una nuova linea di giochi-console, sulla falsariga del vecchio N-Gage di casa Nokia, realizzati sfruttando l'esperienza accumulata in questi anni da Sony con la propria PSP. Sony non conferma (né smentisce), ma in una recente conferenza stampa in Svezia, Rikko Sakaguchi (portavoce della società) ha annunciato a sorpresa un progetto riguardante il mobile gaming.

Il Sistema GIUSTO

Il nuovo campione di Intel ricorda a tutti che i Core 2 Duo non hanno praticamente rivali, mentre il Sistema base rimane legato al veloce Radeon X1950 XT, nonostante l'arrivo delle GeForce 8600.

▼ PROCESSORE

SISTEMA IDEALE: Core 2 Duo Extreme QX6800 € 1.200
Socket 775 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6600 € 280
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 5000+ € 160
Socket AM2 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

I quattro core del QX6800, spinti attorno ai 3 GHz, offrono prestazioni da brivido, che ben si adeguano alla velocità sprigionata dalle più potenti configurazioni SLI. Le due CPU dei sistemi economici, pur costando considerevolmente meno, riescono ad animare tutti i motori 3D odierni senza affanni e offrono una longevità solo leggermente inferiore.

▼ SCHEDA VIDEO

SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 340
500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI

SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 220
625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il sistema Base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

▼ SCHEDA MADRE

SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 330
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 140
Intel P965 – Scoket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

SISTEMA BASE: Asrock ALiveNF5-eSATA2+ € 70
nForce 520 – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 4 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

▼ MEMORIA RAM

SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator 8888 € 530
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore attivo

SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair 6400 € 230
2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value € 100
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i per Core 2 merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano moduli a 800 MHz più comuni, ma il Sistema medio si distingue per il quantitativo doppio di memoria, capace di assecondare appieno Windows Vista.

DIAGONALI DA BRIVIDO

La rapida diffusione dei monitor LCD widescreen ha permesso ai più importanti produttori di ridurre considerevolmente i prezzi dei pannelli da 20 e 22 pollici. A fare da spartiacque, dal punto di vista della spesa, sono oggi gli schermi da 24 pollici, per ora gli unici a offrire la risoluzione Full HD nella sua versione 16:10. Nell'attesa che i nascenti modelli da 26 e 27 pollici scendano al di sotto dei 1.000 euro, è bene scegliere attentamente lo schermo più adatto alle proprie esigenze, leggendo recensioni comparative e approfondendo le specifiche dichiarate. I modelli da noi inseriti nei sistemi più economici utilizzano, per esempio, dei pannelli Twisted Nematic (Tn), perfetti per riprodurre le colorate lande di *World of Warcraft*, ma non proprio impeccabili dal punto di vista della fedeltà cromatica, soprattutto durante la riproduzione di video poco illuminati. Il BenQ del Sistema ideale costa molto di più, anche perché usa un pannello P-MVA, che riesce a riprodurre, a parità di sorgente, un maggior numero di dettagli, grazie a un contrasto più elevato. La tecnologia utilizzata dal pannello non viene mai citata dai produttori, ma può essere facilmente scoperta visitando i forum della Grande Rete. Un minimo d'investigazione e ricerca è ampiamente giustificato, in fase di acquisto di una periferica destinata ad accompagnarci per molti anni.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Asus MW221U € 360**
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 220**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

I tre monitor scelti condividono l'ormai indispensabile formato widescreen e vi abbinano cristalli a bassa latenza, adeguati agli FPS più frenetici. I pannelli dei due schermi più economici riescono a esaltare i contenuti HD, pur offrendo una diagonale e una fedeltà cromatica inferiori rispetto al costoso BenQ. Tutti i modelli supportano appieno l'HDCP.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Plextor 760SA € 120**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ **SISTEMA MEDIO: Philips SPD6001BD/00 € 55**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ **SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD-R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se il modello scelto per il Sistema Ideale si distingue per essere l'unico masterizzatore SATA capace di raggiungere la velocità di 18x, le unità NEC e Philips adottate dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare etichette laser.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 480**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 70**
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.520 (limite 5.600)	€ 1.798 (limite 2.200)	€ 955 (limite 1.200)

VIBRAZIONI LIBERE

Dimenticati i tempi in cui i PC non potevano essere abbinati a gamepad di qualità, oggi la scelta spazia tra una vasta gamma di proposte, che nulla hanno da invidiare alle controparti per console. Ecco tre modelli wireless completi di force feedback.

Wireless Xbox 360 Controller for Windows

€ 43

Impeccabile quanto a ergonomia, munito di due leve e due grilletti precisi, e abbinato a un ricevitore USB che rende possibile utilizzare anche il volante dedicato alla console Microsoft. Il pad di riferimento per i prossimi mesi.
www.microsoft.com/hardware/gaming

Logitech Cordless Rumblepad 2

€ 39

Modellato sulle forme del noto Six Axis della PS3, un pad che si abbina perfettamente alle simulazioni sportive e risulta estremamente confortevole anche dopo molte ore di gioco. L'ideale per i fan di PES.
www.logitech.it

Thrustmaster T-Mini 2 Wireless Rumble Force

€ 29

Un morbido corpo in gomma e 10 metri di portata radio per un pad dalle piccole dimensioni. Un gamepad particolarmente adatto alle mani dei bambini e compatibile anche con la PS2.
www.thrustmaster.com

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

PARADISI TRIBOLATI

Il perché Microsoft, dopo aver investito miliardi di dollari nello sviluppo di un sistema operativo, inserisca nel DVD d'installazione di Windows Vista delle DirectX 9 datate, rimarrà un mistero fitto come quelli che caratterizzano la serie "Lost". Chi ci legge, d'altronde, potrebbe non accorgersene neppure, impegnato come è a installare moduli RAM in quantità, nel tentativo di lasciare alla lussureggiante giungla di *Crysis* lo spazio di respiro che meriterà. In fondo, le isole tropicali infiammano la fantasia degli appassionati dai tempi di *Far Cry*, come sottolinea anche *Test Drive Unlimited*.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

WATT INSUFFICIENTI

La mia Asus Enforce 7800 GTX si spegne non appena avvio un'applicazione 3D intensiva, trascinando spesso con sé l'intero PC. Ho verificato le temperature della GPU, controllato il funzionamento della RAM con memtest e sfruttato NVIDIA nTune, che ha identificato nel processore grafico il responsabile del problema. Ho scoperto, però, che scollegando il cavo d'alimentazione dalla scheda video, i benchmark sembrano funzionare senza problemi, nonostante i driver NVIDIA sottolineassero l'utilizzo di una modalità "depotenziata".

Marco

Tutti i sintomi da te descritti indicano chiaramente l'impossibilità, da parte dell'alimentatore, di sostenere le richieste elettriche della VGA in fase di accelerazione dei giochi 3D.
Il fatto che i benchmark funzionino correttamente alimentando la scheda solo tramite il bus PCI-E conferma tale ipotesi, dato che in questa modalità la GPU e la RAM operano a frequenze notevolmente ridotte, risultando decisamente più lente negli applicativi 3D e consumando solo una frazione dei Watt previsti. Nella tua missiva hai scritto di aver già sostituito l'alimentatore, ma probabilmente la tua scelta è ricaduta su un modello di wattaggio inferiore al 450 W, che andrebbe sostituito con uno di buona qualità dichiarante almeno 500 W.
In alternativa, assicurati che il connettore PCI-E da te impiegato non sia collegato a uno sdoppiatore molex condiviso con qualche altra periferica: potresti essere incappato in un alimentatore incapace di ridistribuire efficacemente la corrente sulle varie linee da 12 V, o in un raro modello munito di circuiterie separate per ogni linea, che potrebbe funzionare regolarmente una volta alleggerito il carico elettrico destinato alla GPU.

Se la scheda video si spegne subito dopo aver lanciato un impegnativo gioco 3D, il responsabile è probabilmente l'alimentatore.

LATENZE COSTOSE

Vorrei espandere la RAM del mio Athlon 64 X2 4600+ portandolo a 2 GB, in previsione di giocare ai prossimi giochi DirectX 10. La mia Gigabyte K8NXP monta ancora le DDR 400, ma sono indeciso tra i moduli XMS di Corsair e le decisamente più economiche Geil Value. A distinguere i due modelli è solo il valore CAS, pari a 2 nelle prime e a 2,5 nelle seconde. A tuo parere, è giustificato il prezzo più che doppio delle Corsair?

Globalflow

Nelle RAM, i dati vengono disposti in settori suddivisi in righe e colonne. Il valore CAS (Columns Address Strobe) indica il numero di cicli (Hz) necessari a far sì che la colonna contenente il dato richiesto dalla CPU venga identificata a raggiunta. Più basso è il suo valore, più ridotta è la latenza del modulo, ovvero il numero di cicli necessari affinché i dati desiderati raggiungano il processore.

Nei benchmark dedicati ai giochi, i moduli con valore CAS 2 superano quelli con CAS 2,5 di un misero 2%, mentre il distacco dei moduli CAS 3 può raggiungere il 4-5%. Tali variazioni nel framerate sono praticamente inavvertibili durante le sessioni di gioco, e vengono del tutto annullate nelle configurazioni in cui è la VGA a fare da collo di bottiglia. La presenza

Le DIMM con bassi valori di CAS offrono un aumento delle prestazioni del 4-5%. Essendo molto costose, però, andrebbero acquistate solo dai possessori di CPU e GPU estremamente veloci.

L'insaziabile fame di RAM di Windows Vista

Il notevole quantitativo di RAM utilizzato da Windows Vista, anche durante le sessioni di lavoro più leggere, preoccupa molti nostri lettori, che corrono ad acquistare DIMM aggiuntive angustiati dai pochi MB lasciati liberi dal nuovo sistema operativo. Nel prossimo numero elencheremo alcuni piccoli trucchi utili a ridurre i servizi e i processi poco utili avviati dalle versioni Home Premium e Ultimate, ma prima è necessario chiarire il perché Vista sia così esigente in fatto di memoria utilizzata. Contrariamente alle precedenti versioni di Windows, Vista utilizza la RAM come una grande cache intermedia in grado di attutire la lentezza degli hard disk. Tale funzione, chiamata SuperFetch da Microsoft, fa sì che il sistema operativo cerchi di sfruttare ogni MB rimasto libero per immagazzinare i dati che probabilmente saranno richiesti dall'utente. Il compito di scegliere i dati meritevoli grava sulle spalle di un processo che tiene in considerazione le azioni svolte nelle ultime sessioni, e cerca di caricare tutti i componenti dei programmi avviati più spesso. Lo stesso processo riesce a liberare rapidamente la RAM dai dati più utili nel momento in cui si avvia un gioco molto esigente, limitando al minimo l'utilizzo della memoria virtuale. In sostanza, Vista non fa altro che sfruttare più intelligentemente le DIMM che, in Windows XP, venivano impegnate soltanto durante l'esecuzione dei giochi. L'efficienza di SuperFetch è osservabile verificando l'utilizzo della RAM in tempo reale: in un sistema con 2 GB di RAM, il quantitativo di memoria utilizzata varia solo del 20% passando dal desktop a un a partita di *Supreme Commonder*, i cui tempi di caricamento si riducono con il procedere delle sessioni di gioco. Con 1 GB di memoria, invece, il task manager rileva come il caricamento di *TrackMonia United* elevi la memoria utilizzata dall'81% al 95%, a riprova della quantità di dati cancellati per lasciare spazio alle spettacolari piste acrobatiche. Come il nostro Sistema giusto ben evidenzia, Vista dà il meglio di sé con 2 GB di RAM, ma questa sua voracità è ben giustificata.

Windows Vista utilizza molta RAM, ma lo fa per buoni motivi, che non ostacolano la fluida esecuzione dei giochi.

di moduli CAS 2 è giustificata solo all'interno dei PC più potenti, basati su VGA estremamente veloci che non vanificano le capacità di calcolo della CPU alle più alte risoluzioni. Ricorda, inoltre, che il valore CAS utilizzato dal controller dell'Athlon sarà pari a quello del modulo più lento, per cui non otterresti alcun vantaggio nell'affiancare dei moduli CAS 2 a delle memorie dalle latenze più elevate.

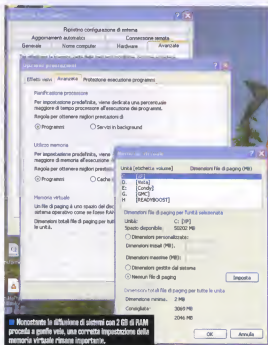
INSUFFICIENZA VIRTUALE

I sempreverdi *Tribes: Vengeance*, *SWAT 4* e *Call of Duty* mi segnalano l'impossibilità di funzionare correttamente a causa di una "insufficiente memoria virtuale". Sapresti indicarmi la soluzione a questo problema?

Luca

La memoria virtuale è uno spazio su hard disk gestito dal sistema operativo e dalle applicazioni, che svolge il ruolo di "magazzino temporaneo" dei dati nel momento in cui la RAM principale è completamente satura. Un tempo, i giochi utilizzavano la memoria virtuale solo in presenza di un quantitativo di RAM eccessivamente ridotto, producendo un framerate decisamente singhiozzante, causato dalla lentezza con cui tipicamente le testine accedono e leggono i dati. Oggi, la grandezza dei livelli esplorati dal giocatore e la ricchezza degli ambienti fanno sì che i giochi impieghino intensamente la memoria virtuale, immagazzinandovi parti delle sconfinate lande dei MMORPG e permettendo una transizione fluida tra ambienti radicalmente differenti. L'errore in cui sei incappato può essere prodotto da una errata impostazione di XP o da un hard disk eccessivamente pieno, in cui lo spazio libero è ormai inferiore al 10%. Assicurati che la grandezza della memoria virtuale sia adeguata alle necessità di *Tribes*, raggiungendo la sezione sistema del Pannello di controllo e selezionando le schede **Avanzate > Prestazioni > Avanzate > Memoria Virtuale**. L'impostazione predefinita è **Dimensioni gestite dal sistema**, ma puoi cambiarla in **Dimensioni personalizzate**, inserendo come valore massimo e minimo un numero di MB pari a 1,5 volte la tua RAM. Se vuoi generare un file di swap (il file contenente la memoria virtuale, chiamato da Windows **pagefile.sys**) perfettamente studiato sulle caratteristiche del tuo sistema, avvia il Task manager e, nella scheda **Prestazioni**, verifica il valore di picco della sezione **Memoria allocata**. Le grandezze massima e minima del file di swap dovrebbero essere impostate a un valore pari a quello da te rilevato, diviso 1024 (questo perché la punta massima di RAM utilizzata è espressa in KB, mentre la memoria virtuale è espressa in MB). Posiziona la memoria virtuale su eventuali hard disk o partizioni secondarie, se non vuoi procedere ad alleggerire il disco C: di qualche programma o dato, e ricorda di effettuare periodicamente una pulizia del disco utilizzando programmi gratuiti quali CCleaner o l'apposito accessorio di Windows, avviabile dalla sezione **Accessori** del menu **Start**.

MANCANZA DI DIALOGO

Ho creato una decina di mappe e skin per *TrackMania United*, per dare vita a un server accessibile a tutti e guadagnare i crediti virtuali del gioco. Avviando il gioco sullo stesso PC, però, non riesco a connettermi al server tramite Internet, ma solo scegliendo l'opzione LAN. Ho provato anche a spostare il server sul mio notebook, collegato alla Grande Rete attraverso lo stesso router Wi-Fi, senza riuscire a superare l'ostacolo.

Shin87

Nonostante la diffusione di sistemi con 2 GB di RAM procede a gonfie vele, una corretta impostazione della memoria virtuale rimane importante.

Il problema è causato dal router, che non permette al client di accedere al server utilizzando il medesimo ip pubblico. Se il modello da te utilizzato è munito della funzionalità IP NAT Loopback, ti sarà sufficiente attivare

Solo per esperti Una fluida radioattività

Gli anni spesi nello sviluppo di *S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl* non hanno giovato al motore X-Ray, che sembra affaticare non poco i PC odierni, pur offrendo un comparto grafico e fisico non proprio all'avanguardia. La patch 1.0003, oltre ad avere risolto alcuni bug relativi alle missioni secondarie e alle sfide in deathmatch, ha reso disponibili i formati video widescreen e implementato un filtro AntiAliasing effettivamente funzionante. Nulla, però, è cambiato sul piano delle prestazioni, che rimangono decisamente basse sui sistemi meno potenti. I più sostanziosi miglioramenti nel framerate sono ottenibili agendo nel menu delle opzioni video: I possessori di Radeon 9600 e di GeForce 6600 dovrebbero impostare la voce **Render** su **illuminazione fissa**, sacrificando il realismo delle luci DX 9 in favore di un considerevole aumento della fluidità. Le voci **Distanza visione** e **Densità erba** vanno impostate al 50%, se si desidera aumentare il numero dei fotogrammi nelle zone aperte, mentre i possessori di schede video con 128 MB possono ridurre i caricamenti a singhiozzo agendo su **Dettagli Texture**. Chi non vuole sacrificare eccessivamente la qualità visiva dell'ambiente contaminato otterrà buoni risultati disabilitando le luci prodotte dai personaggi non giocanti (PNG o NPC in inglese), e riducendo i valori **Distanza illuminazione** e **Qualità ombre**. Creando un collegamento all'eseguibile XR-3DA e inserendo nella stringa di avvio degli appositi comandi, poi, è possibile attivare delle modalità assenti nei menu del gioco: aggiungendo il comando **-noprefetch**, si impedisce al motore di inserire in memoria i dati relativi a zone distanti dal giocatore e si riducono i tempi di caricamento dei livelli e dei salvataggi. Con **-noshadow** si disabilitano le ombre di gran parte degli oggetti, mantenendo però l'effetto HDR e la luce dinamica prodotta dal sole. Con **-nointro** si saltano senza indugi i filmati introduttivi, mentre con **-nodistort** si eliminano le distorsioni visive prodotte dalle radiazioni. Il comando **-dsound** risulta utile, invece, ai possessori di schede Audigy che, in Windows Vista, ammutoliscono repentinamente alcune armi da fuoco.

Con alcuni accorgimenti, le minacciose ombre di Chernobyl possono essere animate degnamente anche dai PC meno aggiornati.

questa opzione per accedere al server anche tramite Internet. In alternativa, prova a disattivare la funzionalità DHCP e ad assegnare manualmente un indirizzo IP al tuo PC: raggiungi l'indirizzo 192.168.0.1 o 192.168.1.1 e, nei menu di configurazione del router, limita la gamma degli IP disponibili all'HDCP da 192.168.1.3 a 192.168.1.255. Entra, poi, nel menu **Proprietà** della tua connessione di rete e modifica le impostazioni del protocollo Internet, scegliendo l'opzione **Utilizza il seguente indirizzo IP** e inserendo i valori 192.168.1.2 nella prima casella, 255.255.255.0 nella casella Subnet Mask e 192.168.1.1 nello spazio dedicato al Gateway predefinito. Raggiungi la scheda **Configurazione Alternativa** e inserisci gli stessi dati una seconda volta, sostituendo però l'indirizzo IP con quello assegnato dal provider al tuo router (che puoi scoprire nei menu di configurazione di quest'ultimo, o raggiungendo l'indirizzo **www.whatismyipaddress.com**). A operazioni completate, la tua installazione di *TrackMania* si collegherà al server utilizzando l'indirizzo alternativo, permettendoti di sfidare gli avversari sulle piste da te create e procurandoti i meritati "copper".

Le impostazioni base dei router impediscono il dialogo tra server e client di *TrackMania* animati dallo stesso PC, ma con alcune modifiche agli indirizzi IP...

METALLI PREGIATI

Vorrei sostituire il dissipatore standard della mia 8800 GTS con un modello più potente, per cercare di elevare la velocità della GPU, ma sembra che nessun produttore sia interessato alle ultime NVIDIA. Sai dirmi se lo Zalman FC-ZV9 fa al caso mio?

JessX

Il sistema di raffreddamento installato di serie sulle 8800, utilizzando una ventola radiale e una pompa di calore, permette un discreto overclock (soprattutto sui modelli GTS) e limita la commercializzazione di dissipatori di terze parti. Lo Zalman da te citato non è adatto alle 8800, perché non è in grado di raffreddare il controller NVIO deputato all'invio dei segnali video al monitor, e anche perché viene accompagnato da 8 radiatori per le RAM, insufficienti per i 10-12 chip 8GA delle più potenti NVIDIA. Se non vuoi prendere in considerazione i tanti waterblock per schede video collegabili ai più comuni sistemi di raffreddamento a liquido, la tua scelta rimane limitata al Thermalright HR-03 Plus, un massiccio blocco di rame e nickel che avvolge la scheda come un sandwich e sfrutta 6 pompe di calore. Una volta abbinato a una ventola da 9 cm, il Thermalright riduce di circa il 20% le temperature d'esercizio della GPU, elevandone il margine di overclockabilità. Prima di procedere all'acquisto, verifica che nel tuo case la VGA non sia troppo vicina alla ventola della CPU: contrariamente al dissipatore standard, l'HR-03 Plus non occupa gli slot PCI-E posti sotto la GeForce, ma ingombra considerevolmente il retro della scheda.

SOS Rapido Risposte brevi

D Ho scaricato, pagandolo, il plug-in *Knights of the Nine* per *Oblivion*. Non appena avvio l'installazione, però, compare il messaggio di errore "**questa non è una applicazione valida**".
Enim

R Dal file di testo DXDiag da te allegato si evince l'utilizzo dell'edizione a 64 bit di Vista, incompatibile con l'installer creato da Bethesda per i plug-in. Se non hai *Oblivion* anche in una partizione con XP, ti consiglio di fare uso del programma gratuito Virtual PC di Microsoft, scaricabile all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/products/winfamily/virtualpc**. Una volta generata una macchina virtuale basata su XP SP2, procedi all'installazione del gioco, della patch e dei plug-in, dopodiché copia tutti i file presenti nella cartella **Oblivion\Data** all'interno della tua installazione in Windows Vista. Al riavvio successivo, finalmente, potrai confrontarti con il vendicativo Re fantasma. Approfitto della tua lettera per ricordare a tutti i lettori che la patch 1.2.0416 migliora la compatibilità tra l'espansione *Shivering Isles* e Windows Vista, e che eventuali problemi grafici possono essere evitati eseguendo il gioco in modalità compatibile XP e disattivando l'interfaccia accelerata Aero.

I plug-in ufficiali di *Oblivion* non gradiscono l'ambiente a 64 bit di Vista, ma possono essere ingannati con l'astuzia.

D Vorrei iniziare una nuova campagna ne *Il Signore degli Anelli: Lo Battoglia per lo Terra di Mezzo II*, ma ho paura che, così facendo, cancellerei tutti i salvataggi meno recenti. Ho provato a cercarli nella cartella del gioco, ma senza successo. Sai indicarmi la loro posizione?
Daniele

R Iniziare una nuova campagna non produce la cancellazione dei salvataggi effettuati manualmente, ma solo di quello creato automaticamente dal gioco. Se avrai l'accortezza di creare un salvataggio manuale a fine partita, potrai avviare una nuova campagna senza rischi. I file di salvataggio sono comunque posizionati nella cartella **Documents and Settings\nome utente\Application Data\My Battle for Middle Earth II Files\Save**. Per raggiungere e creare una copia di sicurezza dei file in essa contenuta, dovrai, una volta raggiunto **Application Data**, entrare nel menu **Strumenti** e, da **Opzioni Cartella > Visualizzazione**, attivare l'opzione **Visualizza Cartelle e file nascosti**.

D Ho provato a utilizzare i driver XBCD da voi consigliati per il Wireless Gamepad XBOX 360 per Windows, ma non riesco in alcun modo a interagire con la schermata per la configurazione dei tasti.
Francesco

R Purtroppo, anche l'ultima versione degli XBCD, per Windows Vista a 32 e 64 bit, non contempla l'impiego della versione wireless del gamepad. Se non vuoi optare per un modello connesso al PC tramite cavo USB, dovrai quindi utilizzare i driver presenti nella confezione, o quelli scaricabili dal sito **www.microsoft.com/hardware/gaming/download.mspx**.

D Ho cercato più volte di installare i driver del controller wireless integrato nella mia Asus P5B, ma mi sono sempre scontrato con un criptico errore: "**Nome già in uso come nome di un servizio oppure come nome di display di un servizio**".
Alessio

R L'enigmatico messaggio viene visualizzato da Vista quando si tenta di installare una periferica di rete utilizzando driver incompatibili con il nuovo sistema operativo. Evidentemente, il database di Microsoft non è stato aggiornato con i nuovi driver per il Realtek RTL8187, che puoi trovare presso il sito **http://support.asus.com**. Per far sì che il NIC funzioni correttamente, però, dovrai anche aggiornare il BIOS della motherboard alla versione 1101, contenente un aggiornamento del firmware della periferica.

Il funzionamento di *Silent Hunter 4* in Windows Vista è strettamente legato all'installazione delle ultime DX 9.0c, ben più aggiornate di quelle che Microsoft ha inserito nel DVD del sistema operativo.

D Non posso giocare a *Silent Hunter 4* a causa del file **d3dx9_32.dll**, che risulta essere mancante. Dove posso trovare il file in questione?
Alessandro

R Il file **d3dx9_32.dll** ha trovato posto svariate volte nella nostra rubrica, sempre a causa di installazioni delle DirectX poco aggiornate. Utilizzando Windows Vista, il problema è risolvibile scaricando le ultime API disponibili all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/directx/default.mspx**. Installare l'aggiornamento di aprile 2007 delle DirectX 9 nel nuovo sistema operativo non inficia il corretto funzionamento delle DX 10, e permette di avviare alcune applicazioni che fanno uso di Direct Voice e Direct Input. Sotto Windows XP, invece, è necessario installare la versione delle DirectX presente nel CD del gioco, l'unica che riesca, dopo aver installato la patch 1.1, ad animare il quarto episodio della nota simulazione sottomarina.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10 ..

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Educare collaboratori riottosi con una buona parola e oggetti da lancio di varia natura (meglio se grossi)
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: *UFO: Afterlight*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Passare con noncuranza dai circuiti di *DiRT* alle sparatorie di *Halo* ... per poi perdersi nel salotto di casa.
Gioco Preferito: *Halo 2*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Fare battute di pessimo gusto sui suoi capi. Gli piace sentirsi come gli eroi nei film, prima di un matrimonio.
Gioco Preferito: *Tutti i giochi dell'archivio*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Continuare nella battaglia contro il correttore ortografico di Word, saltando da un PC all'altro
Gioco Preferito: *Supreme Commander*

YURI ABIETTI
Specializzato in: ... pesanti elmi ... danzare come un ... sul palco ... Lato Oscuro ha il ...
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Cloni*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Prometter testi completi in consegna sul filo di ... E poi ricorrere al filo del ... per i pezzi mancanti.
Gioco Preferito: *Runaway ...*

Giganti dal passato

La memoria del passato non si conserva solo con le canzoni.

OGNI cultura ha sviluppato il ricordo di un'età aurea, un'epoca di felicità sconfinata ormai svanita.

Anche i videogiochi (o meglio, i videogiocatori), pur essendo relativamente giovani, possiedono questa memoria: un periodo in cui gli enigmi delle avventure grafiche erano più... enigmatici, in cui le peripezie dei GdR mettevano in ombra quelle della compagnia dell'Anello di Tolkien, in cui gli strategici avrebbero fatto piangere di gioia Sun Tzu e in cui gli FPS duravano mille anni, senza annoiare per un secondo.

Bisogna ammettere che è un retaggio pesante da portare e una fama non sempre giustificata. Innanzi tutto perché, come recita il buon senso, i ricordi sono in buona parte dei casi falsati e i metri di giudizio devono stare al passo con la materia cui si riferiscono. E nel caso dei videogiochi, una "materia" in evoluzione costante e a ritmi accelerati, è ancora più importante che ciò accada.

Ricordare senza divenire schiavi del ricordo, dunque, un po' come succede quando si rimane affascinati da un'ottima idea (che, per definizione, è senza tempo) e si decide che è il momento di ripulirla dalla polvere degli anni e di riproporla al gusto "moderno". Nella cultura pop, tanto cara al filosofo redazionale Matteo Bittanti, lo vediamo succedere abbastanza spesso con i film: "Charlie e la fabbrica di cioccolato", "La Cosa", "King Kong", "Scarface", sono solo alcuni esempi di remake realizzati con gusto e rispetto per l'originale.

Tale tendenza si sta affermando anche nei videogiochi. Andando a memoria, ci vengono in mente *The Settlers II 10th Anniversary* e *Medievol II: Total War*.

E poi c'è *Tomb Roider Anniversary*, un vero atto d'amore che sintetizza e migliora il *Tomb Roider* del 1996. Lo trovate recensito a pagina 96 e vi invitiamo a scoprire perché, secondo Francesco Alinovi, i nostri cuori potranno ricominciare a battere per Miss Lara Croft e, soprattutto, cosa alcune pietre miliari del nostro hobby preferito hanno ancora da insegnare a chi si avvicina solo oggi ai videogiochi.

Parlando d'altro, ma sempre con un occhio al passato, questo mese giunge al termine la serie di *Sam & Max. Bright Side of the Moon* segna l'epilogo dell'esperimento tentato da TellTale Games. Una prova coronata dal successo, a nostro parere. Gli squinternati personaggi di Steve Purcell hanno offerto, senza mancare un appuntamento, sei episodi di avventure spassose.

La durata di ognuno si assestava sulle quattro ore e la struttura dei vari capitoli non era complessa quanto ci si poteva aspettare da un gioco completo. Al di là di questi nei, praticamente inevitabili, è proprio osservando la serie nella sua interezza che si capisce di avere a che fare con un gioco piacevole e longevo.

Ci è sembrato giusto, dunque, dedicare uno spazio apposito alla valutazione di questo aspetto all'interno della recensione. Considerate il voto a fondo pagina, quindi, ma anche quello espresso nel box intitolato "La Serie Completa".

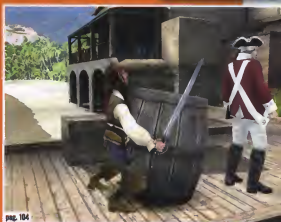
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 88

pag. 98

pag. 102

pag. 104

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Escogitare piani machiavellici per consegnare i propri articoli. Ma poi si dimentica di tutto e fulmina il PC
Gioco Preferito: *Guild Wars*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5* e *GTR 2*. Anche dalla montagna.. altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco Preferito: *Race*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Risolvere su un campo verde i propri problemi di giovane manager rampante. Occhio ai legamenti, però.
Gioco Preferito: *UEFA 2006-2007*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi, applicando il suo talento a ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *E.R.*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 6*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta..
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. Il problema sorge quando i dubbi sono più di 3.000 per recensione.
Gioco Preferito: *Sam & Max*

Gli "esterni" di *Two Worlds* sono favolosi e hanno poco da invidiare a *Oblivion*. Il mondo di gioco è continuo, quindi non ci sono livelli separati per le città o le abitazioni.

I combattimenti sono praticamente continui, soprattutto nei sotterranei. Tuttavia, la morte non è la fine di tutto, in *Two Worlds*...

GENERE: GDR/AZIONE

TWO WORLDS

Due mondi, due fratelli e, soprattutto, due spade.

DUE MONDI, MA IN ITALIANO

Two Worlds ha tutti i testi tradotti in italiano. A differenza di *Oblivion*, la localizzazione è di buonissimo livello. È presente qualche piccola sbavatura (come "chest" tradotto con "petto", quando invece è "forziere"), e i PNG "generici" di un'intera città vi parleranno in inglese, ma si tratta di difetti di poco conto (nella stessa città, i dialoghi importanti sono tutti in italiano). Complimenti ai traduttori!

VALIDAZIONE ONLINE

Attenzione: è possibile giocare a *Two Worlds* solo dopo averlo sbloccato online o via telefono. La prima procedura è immediata, la seconda è leggermente più lunga, ma altrettanto indolore. Inoltre, registrandovi via Internet, riceverete un simpatico "extra" da utilizzare nel gioco.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN titolo che, secondo gli autori, dovrebbe scalzare *Oblivion* e *Gothic 3* dal trono dei GdR corre il serio rischio di essere un esempio lampante di strapirante narcisismo, oppure un gioco in grado di superare le più rosee aspettative dei suoi stessi creatori.

Non che *Two Worlds* sia ignoto ai nostri lettori: negli ultimi mesi è stato oggetto di ben due anteprime su GMC, che hanno convinto delle sue qualità uno dei nostri redattori più esigenti, l'ineguagliabile Alberto "Pape" Falchi.

Il gioco di Zuxxez è ambientato in un mondo fantasy un po' particolare: un continente chiuso a nord da invalicabili montagne e a sud da mari e deserti, e tagliato in due metà da un largo fiume. Questo corso d'acqua è una vera benedizione per gli abitanti del nord, dato che forma una difesa naturale contro l'avanzata degli Orchi. Questi, partiti dalla loro capitale all'estremo sud, hanno devastato tutto quello che era umano fino a metà del continente, dove un paio di città fortezze contengono la marea nera come dei "Gran Burrone" di Tolkieniana memoria.

In questo scenario già bellicoso, la zona libera è ben lungi dall'essere unita: diverse fazioni, che fanno capo a una famiglia particolarmente potente, alla gilda dei mercanti o dei ladri, se le suonano senza ritegno per controllare ogni fonte economica possibile.
Un vero paradiso per un mercenario in cerca di vendetta, qual è il vostro rigidissimo personaggio: "rigido" in quanto, per esigenze di copione, non potrete decidere né il sesso (sarete per forza un "lui"), né molti particolari del vostro alter ego, almeno in fase di creazione iniziale, che vi permette però di modificare il suo aspetto estetico nei minimi particolari.

Senza volervi svelare nulla di troppo, la trama è uno dei punti di forza di *Two Worlds*, e scuserete presto e volentieri l'impossibilità iniziale di modificare il vostro eroe: la vostra inseparabile sorellina è stata rapita da un oscuro clan di "cattivoni", che vuol far reincarnare nientemeno che la peggiore delle divinità del pantheon degli Orchi. Per questa cerimonia sono necessari una serie di oggetti che solo voi, in qualità di unico erede di una famiglia "speciale", potete raccogliere e usare. Quindi, o vi piegherete al volere dei malvagi sequestratori, o la sorellina farà una pessima fine. Fortunatamente, grazie ai poteri di famiglia, sarete in grado di comunicare con il sangue del vostro sangue in particolari zone del continente, così da inventarvi un piano di salvataggio.

> "La trama principale fa da collante a una miriade di quest secondarie"

Appena creato il vostro personaggio, vi troverete all'interno di un tempio, in cui da subito dovrete menare le mani.

MAGIA CON LE CARTE

Esistono cinque scuole di magia: per imparare gli incantesimi, dovrete trovare delle carte, ognuna delle quali rappresenterà o l'incantesimo stesso, oppure un potenziamento addizionale. In ogni momento, sarete liberi di lanciare uno dei tre incantesimi preparati posizionando le carte nell'apposito tavolo, ma non è un limite insormontabile, dato che accedendo a questa schermata metterete il gioco in pausa. Grazie alla varietà di incantesimi (ce ne sono più di cento!), potrete sviluppare tattiche molto diverse: personalmente, quella che ci piace di più prevede di "confondere" uno degli avversari per fargli attaccare i suoi amici, goderci il duello tra ex-alleati, e poi massacrare i sopravvissuti.

Two Worlds non è certo un gioco per chi ama solo la riflessione o le abilità stealth, dato che dovrete uccidere una quantità a tre cifre di nemici prima di arrivare al capitolo finale (e si tratta di una stima conservativa). Il tempo di massacrare i due-tre avversari che vi danno il benvenuto nell'arido mondo di Antaloor, e sarete pronti per uscire dal tempio e guardarvi attorno: se avete giocato a *Oblivion*, non tarderete a trovare delle similitudini visive tra i due giochi, dato che la sensazione sarà di trovarsi proprio nel mondo di Bethesda, solo un pelino più fluido e un po' meno luccicante.

Il motore grafico è un altro punto a favore di *Two Worlds*, dato che su PC di fascia medio-alta è generalmente più veloce e meno scattoso di quello di *Oblivion* (e più spedito di quello di *Gothic 3*).

MAPPA E OBIETTIVI

Two Worlds offre una mappa di gioco splendida: si "svela" poco a poco, rivelando la posizione di tempietti, città, teletrasporti, sotterranei e via dicendo. Questo vi permette di sapere a grandi linee dove si trova un agglomerato urbano o la costa, ma di capire con esattezza dove sono le varie ambientazione solo con l'esplorazione. Inoltre, quando vi verrà assegnata una missione, oltre ad apparire nell'elenco delle quest attive, vedrete un punto luminoso sulla mappa che indicherà dove dovrete andare. Ovviamente, alcune quest basate sulla ricerca non visualizzeranno l'obiettivo, ma solo chi vi avrà affidato la quest.

Nonostante i combattimenti siano frenetici, è possibile sviluppare tattiche molto diverse: la nostra preferita è mettere i nemici uno contro l'altro.

L'inventario permette di portare una quantità limitata di armi e oggetti.

Un plauso speciale meritano i caricamenti e i salvataggi, che sono davvero veloci.

NEL DVD
All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la patch 1.2 per *Two Worlds*.

TERZA PERSONA
In teoria, è possibile giocare in prima persona, ma anche i fan più accaniti di questa modalità cambieranno presto idea: *Two Worlds* è stato pensato per essere affrontato in terza, da dietro le spalle.

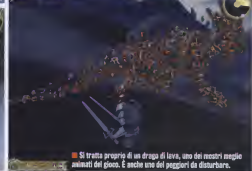
La vegetazione e il mondo esterno sono realizzati molto bene, anche se in modo leggermente meno convincente rispetto al capolavoro di Bethesda; probabilmente è anche perché – parafrasando un celebre adagio amoroso – il primo mondo tridimensionale quasi fotorealistico non si scorda mai.

A differenza di Tamriel, in *Two Worlds* non esiste una separazione tra città e mondo esterno: quando vi avvicinerete a un centro abitato, potrete saltare oltre il muro e ritrovarvi in mezzo alle strade della città (e in certe occasioni *dovrete* farlo). Lo stesso vale per le abitazioni: basterà aprire o scassinare la porta ed entrerete nella casa o nel negozio, oppure nel tempio.
Va detto che, in modo sospettosamente simile ad alcuni MMORPG, *World of Worcraft* in testa, la maggior parte dell'azione sarà all'esterno degli edifici. Lo dimostra il fatto che le locande sono tutte all'aperto, così come il 90% delle attività commerciali – fanno eccezioni i sotterranei, che rappresentano un livello a parte.

Appena arriverete alla prima città, noterete che i Personaggi non Giocanti (PNG) si assomigliano un po' tutti: in effetti, sebbene siano contraddistinti da un nome e un cognome, solo una percentuale esigua avrà qualcosa da dirvi di speciale, che non siano frasi generiche sulla guerra con gli Orchi o sui misteriosi scavi nella zona. Un'icona speciale identifica i PNG "speciali", che vi assegneranno missioni di vario genere; sono anche gli unici PNG che vi parleranno persino nel caso in cui la cittadinanza intera si solleverà contro di voi se perpetrerete un omicidio o un furto. Fuori dalle città, regna il caos: nel settore settentrionale, troverete gruppi di banditi, branchi di lupi o orsi solitari (come in *Gothic*, saranno tra i nemici più letali!) e, soprattutto ai primi livelli di esperienza, ogni combattimento potrebbe essere facilmente quello letale. Nella parte meridionale… beh, vi diciamo solo che sarete fortunati se incontrerete un solo drago per volta!

Come in *Oblivion*, la trama principale fa solo da collante a una miriade di quest secondarie e potrete decidere di ignorarla per ore, seguendo magari una sotto-trama che vi terrà incollati allo schermo per diverso tempo. Le missioni che dovrete affrontare sono varie e molto numerose. Siamo felici di dirvi che, normalmente, sono

L'alchimia è un'arte molto potente: fino alla patch 1.2, era consentito creare pozioni incredibilmente efficaci e costose!

Andare a cavallo vi permette di viaggiare più velocemente e di eliminare i nemici con estrema facilità.

Si tratta proprio di un drago di lava, uno dei mostri meglio animati del gioco. È anche uno dei peggiori da disturbare.

ATTENZIONE AI BUG!

Two Worlds non è un gioco perfetto: abbiamo riscontrato parecchi bug, alcuni dei quali abbastanza fastidiosi. Iniziamo da un sistema di collisioni tra poligoni un po' anarchico, che fa sì che i nemici, a volte, passino attraverso i muri; non dovrete stupirvi nemmeno se il vostro cavallo si troverà inerpicato a 90 gradi su una parete rocciosa. Alcune quest soffrono di errori e, a volte, ucciderete tutti i lupi richiesti dal contraente per scoprire che la missione non verrà riconosciuta come completata. In una occasione, abbiamo dovuto ricorrere alla console di comando per "barare", passare attraverso un muro e recuperare un oggetto. Detto questo, i programmatori hanno già pubblicato ben tre patch, che sembrano risolvere i problemi uno dopo l'altro: la terza pubblicata, a una settimana dall'uscita del gioco, elimina diversi bug senza compromettere i salvataggi.

IL TOCCO DELL'EST

Come nel caso di *Gothic*, e nell'ormai imminente *The Witcher*, l'ambiente fantasy di *Two Worlds* è davvero particolare: ritroverete dei cliché classici, come gli Orchi forti ma stupidi, ma altri elementi spiazzeranno il giocatore abituato al classico "D&D" o al "folklore" Tolkieniano. Per esempio, occhio ai Nanil

del tipo interessante e non troppo scontato: ci è capitato di dover raggiungere un villaggio e scoprire che era stato devastato, oppure di dover recuperare una corona che poi era finta; di dover trovare un oggetto nascosto in un sotterraneo, o di scovare dei meccanismi di lancio di catapulte in una torre conquistata dagli Orchi.

Alcuni (pochi) incarichi sono quasi stupidi: ci è capitato, in una città, di imbatterci in un ladro che ci chiedeva di comprare un oggetto da un signore. Arrivati al suddetto signore, che ci aspettava letteralmente dietro l'angolo, questi ci avvisava che il ladro (con un lampante esempio d'intuizione fuori dalle aspettative) gli aveva rubato una collana. Tornati dal ladro, lo abbiamo squartato e la quest era bella e che finita.

In generale, l'Intelligenza Artificiale dei PNG è di livello tra il sufficiente e il discreto: non hanno un ciclo di vita completo, ma vanno a dormire, reagiscono alle vostre malefatte se rubate o uccidete in pubblico, anche se spesso con comportamenti esagerati (a volte, decideranno di sgozzarvi per un furtarello, in altri casi rimarranno impassibili di fronte a degli omicidi). L'aspetto più strano è, come abbiamo già accennato, che i PNG importanti (due o tre per città) non vi attaccheranno nemmeno se tutta la città vi vorrà morto!

Spesso, dovrete decidere da che parte stare: con un frazionamento così esasperato, è impossibile far contenti tutti, quindi bisognerà scegliere se parteggiare con la Gilda dei ladri o quella dei mercanti, con quella dei maghi o dei necromanti, con la famiglia al potere o con quella ribelle, e via dicendo. E in *Two Worlds*, le vostre azioni avranno un effetto molto tangibile sul mondo del gioco: risolvendo una quest, potrete condannare una città alla distruzione o un villaggio all'annientamento.

Le dimensioni, in un GdR di questo tipo, contano, è il caso di dirlo: abbiamo attraversato il continente da nord a sud e, togliendo il tempo necessario per guadare i corsi d'acqua, abbiamo impiegato venti minuti abbondanti: a spanne, è un terzo in più di Tamriel. Per colmare distanze così grandi, avrete a disposizione una serie di teletrasporti fissi, che in seguito a una provvidenziale quest nella parte iniziale dell'avventura, permetteranno di raggiungere quelli già visitati. Il guaio è che non saprete dove siano, quindi dovrete preoccuparvi di trovarne uno vicino a ogni nuova città o locazione importante raggiunta. Riceverete un piccolo aiuto sotto forma di teletrasporti portatili, che permetteranno di raggiungere velocemente i punti sprovvisti di teletrasporti nelle vicinanze.

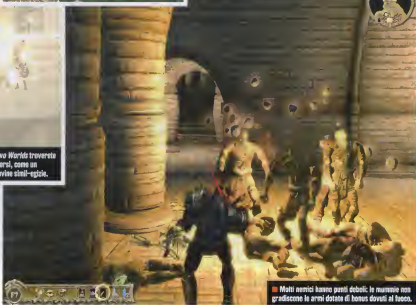
OBLIVION Vs TWO WORLDS

Giocando a *Two Worlds* capirete molte scelte dei programmatori del capolavoro di Bethesda: ad esempio, l'IA dei PnG fa sì che se entrate in città inseguiti dai mostri, tutti li attaccheranno e li inseguiranno, e potrebbe capitare che intere popolazioni (compresi PnG che vi affidano quest) siano massacrate sulle porte delle città. Arriverete in aree in cui i mostri sono sensibilmente più forti di voi, e comprenderete perché in Oblivion esiste l'autolivellamento dei mostri. Scelte diverse, che paradossalmente rendono *Two Worlds* più accessibile (e forse godibile) a un pubblico più esperto.

Potrete evocare creature che vi aiutino contro i nemici, come il Golem di metallo a sinistra, oppure mettere due alleati uno contro l'altro, grazie agli incantesimi delle cinque scuole di magia.

Nel mondo di *Two Worlds* troverete ambienti molto diversi, come un deserto pieno di rovine simil-egizie.

ESPLORAZIONE IN COMPAGNIA

Two Worlds comprende una sezione multiplayer piuttosto interessante: è possibile collegarsi a un server online, incontrare altri giocatori, ed esplorare delle porzioni della mappa in compagnia di altri avventurieri. In questo caso, è consentito utilizzare un personaggio diverso da quello del single player. Un'alternativa è di decidere di menare le mani in un'arena online, ma francamente non ci ha fatto impazzire dal divertimento.

Molti nemici hanno punti deboli: le mummie non gradiscono le armi dotate di bonus dovuti al fuoco.

Un altro metodo per viaggiare più veloci è costituito dai cavalli (gli Orchi hanno una loro versione caotica): il sistema di controllo dei quadrupedi è molto più realistico di quello di *Oblivion*, dunque è difficile muoversi nella direzione desiderata. Quando avrete capito come fare, però, sarà una vera goduria sentire la montatura portarsi al galoppo e sfrecciare per le strade sterrate di Antaloor!

Tantopiù che, a cavallo, è possibile travolgere i nemici che incontrerete e questo è un ottimo sistema per evitare di combattere ogni due minuti: come abbiamo scritto, la quantità di mostri che vivono là fuori è quasi imbarazzante, e a cavallo sarà più semplice fuggire da un combattimento.

D'altra parte, non potrete pensare di completare *Two Worlds* senza menare le mani, dato che gli scontri sono un ingrediente importantissimo di questo

> "La definizione migliore è quella di un *Diablo* molto raffinato"

gioco: sarà sufficiente sguainare l'arma (o le armi, con la giusta abilità) e cliccare furiosamente contro i nemici, per vedere il vostro eroe compiere micidiali piroette e acrobazie, con animazioni create ad arte copiando i movimenti di stuntman e spadaccini professionisti. Il risultato, graficamente, è un po' altalenante, dato che il protagonista si muove molto bene (specie quando utilizza due armi contemporaneamente), ma la sua animazione è indipendente da quello che fanno i nemici, quindi il risultato finale è un po' deludente. L'Intelligenza Artificiale degli avversari, invece, non presenta grosse lacune: i mostri come lupi, orsi e cinghiali vi caricheranno a testa bassa e in gruppo, mentre le bande di briganti o di scheletri si divideranno in chi avrà le armi bianche, che verrà menarvi in corpo a corpo, e chi invece disporrà di incantesimi e armi da lancio, che vi bersaglierà da lontano.

Secondo il vostro livello, ogni combattimento potrà essere mortale, quindi dovrete usare una tattica più evoluta rispetto al banale cliccare contro i nemici in vista. Per esempio, potrete disturbare un branco di lupi, scappare e dirigervi verso l'accampamento di taglieggiatori lì vicino, in modo che si pestino fra loro mentre ve ne starete in disparte.
Il sistema di combattimento e il tipo di quest rendono *Two Worlds* difficile da inquadrare

VERSIONE DELUXE

Two Worlds è presente nei negozi in due versioni: quella standard è già di ottimo livello e nella confezione extra large comprende una bella mappa su carta del continente e un corposo manuale. La versione Deluxe, racchiude diversi extra, come una riproduzione in miniatura di una spada e una t-shirt!

Nel deserto, oltre a rovine dal sapore egizio, troverete nomadi con turbante e scimitarra.

Non manca una città tutta "giapponese", con tanto di guardie armate di katana.

SALVATAGGI E RINASCITA

Sebbene sia possibile salvare in ogni momento (compreso durante i combattimenti e nei sotterranei), vi accorgerete che non ricaricherete quasi mai: infatti, se verrete uccisi (e fidatevi, capiterà spesso!), riapparirete poco lontano, al tempietto della vita più vicino. Il fatto strano è che ricomparirete anche presso altari non ancora scoperti, quindi scoprirete che farvi uccidere sarà anche un bizzarro sistema di trasporto. La "rinascita" non comporta malus di nessun tipo, cosa che abbassa tremendamente il livello di difficoltà di *Two Worlds*.

SONORO DA OSCAR

Se la grafica non per niente male, la dimensione audio di *Two Worlds* è davvero eccezionale: oltre a effetti precisi e convincenti, la colonna sonora è gustosa e ricca di temi diversi, ispirati alle varie ambientazioni del gioco. Da farne un CD per ascoltarlo in auto.

IN ALTERNATIVA...

Oblivion, Apr 06, **9**
Uno dei migliori GdR mai realizzati per PC, sia dal punto di vista della giocabilità, sia da quello della grafica. Un "must" per ogni appassionato.

Titan Quest, Lug 06, **8 ½**
Per chi vuole un GdR d'azione, in cui tutto è focalizzato sui combattimenti e sull'esplorazione.

in una categoria: molte missioni sono di tipo "avanzato", e dovrete dedurre da soli dove andare e cosa fare; parecchie vi lasceranno libertà di scelta su come completarle e, addirittura, vi troverete a non poter completare dei compiti assegnati perché avrete prediletto la fazione avversa.

Il sistema di combattimento, a prima vista, sembra quello di un gioco d'azione, dove conta più la velocità del vostro indice, rispetto alle abilità del personaggio: in realtà, non è esattamente così, dato che potrete sviluppare l'eroe in modo unico, non solo assegnando dei punti alle quattro caratteristiche di base (le solite: forza, vitalità, magia e destrezza), ma anche a decine di altre abilità, quali l'uso dello scudo, le cinque scuole di incantesimi, la capacità di nuotare o di andare a cavallo, o addirittura di gettare sabbia in faccia all'avversario.

La definizione migliore, dopo venticinque ore di gioco, è quella di un *Diablo* molto raffinato, che assomiglia a *Oblivion* grazie alla trama e alle missioni. *Two Worlds* piacerà a chi ha amato il capolavoro di Bethesda e *Gothic*, anche se è un po' più violento e incline ai combattimenti, e a chi ha passato notti insonni di fronte al già citato *Diablo* o a *Titan Quest*, anche se lo troverà un po' più complesso e meno immediato. Per certi versi, come la mancanza di "viaggi veloci" o di autolivellamento dei mostri (entrambi presenti in *Oblivion*) è persino "più" GdR del gioco di Bethesda. Evitiamo, quindi, di fossilizzarci in una formula predefinita, e ci limitiamo a dire che *Two Worlds* è molto coinvolgente, pieno di sorprese che susciteranno l'invidia dei suoi concorrenti più blasonati e, sebbene soffra a causa di qualche limite o sbavatura, è sicuramente in grado di offrirvi decine di ore di divertimento.

Non conquista il trono di miglior gioco di ruolo, ma si può sedere indisturbato molto vicino all'ambito scranno, con due spade in grembo.

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Zuxxez** ■ Sviluppatore **Reality Pump** ■ Distributore **Newave** ■ Telefono **055/72504** ■ Prezzo **€ 44,90 – Deluxe € 64,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.2-worlds.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB Shader 2.0, Win XP o Vista, connessione online per validazione, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Trama eccellente
- Mondo molto vasto
- Coinvolgente e divertente

- Qualche bug fastidioso di troppo
- Modalità online limitata
- Parecchi combattimenti

Se è difficile catalogare *Two Worlds* tra i GdR veri e propri e quelli d'azione, è molto semplice affermare che è divertente, coinvolgente e intrigante. Non mancano i bug (molti eliminati dalle patch già esistenti), ma resta un titolo capace di catturarci per ore.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	AMBIENTAZIONE
8	9	8	8	8	8

8

Tranquilli, non dovrete improvvisarvi scassinatori armati di mouse: Brian fa tutto da solo.

Una situazione assolutamente folle? Esatto, preparatevi a vederne delle belle.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

RUNAWAY 2

Dopo *Sam & Max* torna una nuova coppia di eroi delle avventure grafiche.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. La traduzione nella nostra lingua è abbastanza puntuale, e il doppiaggio soddisfacente: molto divertente e ben fatto il capitolo del gioco in cui il protagonista parla un italiano quasi aulico. La versione nostrana di *Runaway 2* conterrà anche il primo episodio della serie: *Runaway*, un libretto di artwork e altri gadget.

L'uscita del primo *Runaway*, in Italia nel 2003, ha fatto ben sperare tutti gli appassionati cresciuti a pane e LucasArts nei ritorno delle avventure grafiche vecchio stile, che uniscono ironia ed esplorazione in un connubio ben calibrato e vincente.

Oggi, tocca a *Runaway 2* confermare o smentire la riuscita della missione avviata da Pendulo Studios, che ha confezionato il nuovo capitolo della serie con il chiaro intento di bissare il successo del precedente.

I protagonisti di questa seconda avventura sono sempre Brian e Gina. Mentre nel primo *Runaway* è stato proprio il loro incontro a dare il via a tutta una serie di peripezie, questa volta il povero Brian dovrà tuffarsi alla disperata ricerca della sua amica, scomparsa su una bizzarra isola dopo essersi lanciata con il paracadute. L'incidente sarà il pretesto per costringere Brian a cacciarsi in un guaio dopo l'altro, viaggiando ai quattro angoli del globo e avendo a che fare con personaggi sempre più strampalati: militari nostalgici del Vietnam, sedicenti amici degli alieni e maestri del sushi d'alta quota.

Come tradizione insegna (e come insegna, anche, il primo episodio della serie), quando si confeziona un'avventura grafica, l'ingrediente fondamentale in cui è meglio abbondare è sempre l'umorismo. In *Runaway 2* ciò si manifesta sia nella presenza di numerose gag e situazioni ai limiti dell'assurdo, sia nell'immancabile battuta a sfondo sessuale che dovrebbe rendere il tutto un po' ammiccante e simpatico. In realtà, l'effetto finale è più simile a quello di una battuta di pessimo gusto che fa sorridere, ma non può competere con il sano e scanzonato humor dei capolavori del genere, che non hanno mai fatto ricorso a questi escamotage per strappare al giocatore una sonora risata. È per questo che la sensuale e "disponibile" cameriera

> "È un vero affare da non lasciarsi sfuggire"

del bar risulta più una macchietta in tanga, che un personaggio ben costruito - una presenza stereotipata come la maggior parte degli altri comprimari, tutti più o meno privi di carisma.

Lo schema narrativo del gioco ripropone la stessa formula del primo *Runaway*: sei capitoli indipendenti da portare a termine nel giro di una quindicina di ore (un volta concluso un capitolo, quello scenario non è più disponibile), quasi tutti inframmezzati dall'intervento di Brian che, coadiuvato da una buona dose di filmati, funge da narratore. All'inizio di ciascun capitolo, l'inventario del protagonista verrà svuotato di tutti gli indizi raccolti in precedenza, diventati ormai inservibili. Difficilmente vi capiterà di portarvi in giro più di una decina di oggetti per volta, sia perché l'eroe raccoglie solo ciò che è realmente indispensabile, sia perché gli enigmi da risolvere sono abbastanza lineari. Niente "depistaggi" da parte degli sviluppatori, che non si divertono a rendere le cose più difficili al giocatore piazzando in giro oggetti divertenti, ma

UN PEGI, UN PERCHÉ

Come il precedente episodio, anche *Runaway 2* è consigliato a un pubblico di età superiore ai 12 anni. Il motivo è da ricercarsi nella presenza di alcune parole "forti" nei dialoghi fra i personaggi e di un paio di riferimenti a sfondo sessuale. Nulla di particolarmente indecente, a dir la verità (o meglio, nulla che non possa facilmente apparire in TV durante la fascia protetta), ma che rischia di far storcere il naso ai genitori più severi.

DOVE ERAVAMO RIMASTI?

La versione italiana del gioco contiene in omaggio *Runaway*. Per giocare *Runaway 2* non è indispensabile aver completato l'avventura precedente, ma se proprio volete sapere cosa è successo e non avete voglia di giocarvi tutto il primo episodio, basterà accedere al menu delle opzioni di *Runaway 2*. Qui, troverete un riassunto con tanto di fotografie, che illustra cosa è accaduto a Brian e Gina dal momento del loro primo incontro fino allo sfortunato lancio con il paracadute.

Ehi, l'isola di Scabbl Forse un po' più turistica e meno piratesca.

Le ambientazioni sono ricche di dettagli e curate in ogni loro aspetto.

Fra un capitolo e l'altro, ascolterete la narrazione delle avventure di Brian alla sua amica Sushi.

TASCHE CAPIENTI

Gli oggetti nell'inventario vanno combinati tra loro semplicemente trascinandoli l'uno sull'altro. L'azione più corretta verrà quindi effettuata automaticamente. Nell'inventario di Brian non ci sarà mai particolare affollamento, visto che vengono raccolti solo gli oggetti realmente utili e le tasche del protagonista vengono ripulite puntualmente all'inizio di ogni capitolo.

FINE?

Il finale dell'avventura lascia presagire che un *Runaway 3* è già nella mente degli sviluppatori e, a ulteriore conferma di ciò, intervengono gli schizzi contenuti tra gli artwork allegati alla completissima edizione italiana del gioco. Speriamo di non dover aspettare altri quattro anni!

inutili, e che servono, anzi, su un piatto d'argento le soluzioni ai rompicapi. Per fortuna, la "caccia al pixel" che ha caratterizzato il primo *Runaway* è stata decisamente ridimensionata e, a parte un paio di casi, non bisogna mai diventare matti per trovare un oggetto. Anche perché spesso si sa benissimo cosa si sta cercando e non occorre andare a tentativi. A semplificare ulteriormente le cose interviene il puntatore "context sensitive": quando esso scorre su un oggetto degno di nota, appare automaticamente una lente d'ingrandimento che suggerisce di esaminare l'oggetto (cliccando con il pulsante sinistro del mouse), mentre basta cliccare con il pulsante destro del mouse per selezionare l'azione alternativa – spingi, apri, eccetera. L'azione secondaria suggerita è di grande aiuto per capire come comportarsi con l'oggetto in questione, e lo stesso accade quando si combinano due oggetti fra loro.
La linearità degli enigmi può essere vista sia come un pregio, sia come un difetto. Da un lato fa sì che la narrazione degli eventi proceda senza intoppi, come se si stesse leggendo un fumetto, ma dall'altro priva il giocatore di quell'appagamento che solo un rompicapo ben studiato, una volta risolto, è in grado di offrire. E se proprio non riuscite a capire cosa fare con una lente d'ingrandimento e un raggio di sole, niente paura: basta selezionare l'apposito aiuto dal menu e quel picchiatello del vostro amico Joshua vi suggerirà, dal futuro, come comportarvi.

Con qualche spintarella di troppo, non faticherete a concludere l'avventura in un paio di pomeriggi, sebbene gli sviluppatori abbiano inserito, all'interno della trama, alcune inutili perdite di tempo che allungano il brodo (e la durata del gioco), ma dopo breve innervosiscono.

USA X CON Y

Siamo un po' indecisi se rimpiangere o meno la sfilza di mosse proposta dai vecchi titoli LucasArts, quando non bastava combinare un oggetto con altro, ma andava scelta con cura l'azione da fare, e "spingere" non sortiva mai lo stesso effetto di "tirare". La maggior parte delle avventure più recenti (compreso *Runaway 2*), pur ricalcando la classica formula "usa x con y", tende a fornire al giocatore la pappa pronta, privandolo del gusto di scervellarsi sulla cosa giusta da fare.

Tutti i personaggi del gioco hanno qualche rotella fuori posto. Per fortuna.

Non mancano le situazioni divertenti, anche se permane la sensazione di già visto.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Culture Shock, Dic 06, 7
A proposito di "vecchio stile e grandi ritorni", l'indimenticabile duo di Steve Purcell è la scelta ideale per chi vuole un'avventura grafica di qualità. L'ultimo episodio della nuova serie è recensito su questo stesso numero.

Broken Sword: L'Angelo della Morte, Nov 06, 7½
Ancora nostalgia: l'ultimo episodio della serie *Broken Sword*, da sempre amatissima dai giocatori di tutto il mondo.

Per esempio, dopo aver capito che in una fessura va infilata l'apposita scheda, perché costringere il giocatore a inserirla ogni volta che desidera accedere a quel particolare oggetto? Diremmo che il livello di sfida offerto rende *Runaway 2* adatto ai più giovani, se non fosse che il gioco è sconsigliato a un pubblico di età inferiore ai dodici anni, a causa delle situazioni ammiccanti e del linguaggio colorito.

A proposito di colori, la veste grafica di *Runaway 2* è davvero deliziosa. Tutte le ambientazioni, abbastanza diversificate, sono state realizzate con estrema cura e infarcite di numerosi dettagli. È quasi un peccato che il gioco non permetta di spulciare per bene ogni stanza: viene voglia di toccare, prendere tutto e portarsi in tasca anche l'oggetto più inutile.

In definitiva, nonostante le piccole critiche mosse al gioco a proposito di alcuni difetti che possono persino rivelarsi soggettivi (come il tipo di ironia adottato e la semplicità di buona parte degli enigmi), *Runaway 2* è un prodotto che riesce a non deludere chi è alla ricerca di un gioco spensierato e divertente, pur non riuscendo a rivelarsi assolutamente imperdibile.

Il bagaglio d'esperienza degli sviluppatori, relativamente all'universo delle avventure grafiche, è evidente sia nel tentativo (non sempre riuscito) di caratterizzare i personaggi, sia nelle dinamiche di risoluzione degli enigmi. Più di una volta, vi capiterà di pensare di trovarvi in una situazione già vista e di domandarvi se si tratti di una citazione illustre o una mera casualità. Inoltre, nonostante qualche occasionale caduta di stile, i dialoghi sono ben fatti e la trama avvincente.

Con una mano al cuore e una al portafogli, va sottolineato con piacere che il gioco, in Italia, conterrà anche del gradito materiale aggiuntivo, fra cui il primo *Runaway*, un libretto di artwork (compresi degli schizzi del prossimo *Runaway 3*) e altri gadget. Il tutto, a un prezzo decisamente competitivo, che rende l'acquisto di *Runaway 2* un vero affare da non lasciarsi sfuggire.

Runaway 2 è allo stesso livello del primo episodio, pertanto saprà conquistare il cuore di chi lo ha apprezzato e di chi, da quasi quattro anni, sta attendendo con impazienza di vestire nuovamente i panni di Brian Basco.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

AIUTO, GRAZIE

Un'altra chicca delle versione italiana è la presenza, all'interno del gioco, di una sorta di suggeritore. Quando sarete in difficoltà (e non dovrebbe capitare molto spesso), basterà cliccare sull'apposita icona in alto e il fedele Joshua interverrà, per aiutarvi, dal futuro grazie a uno speciale macchinario creato apposta per soccorrere tutti i Brian di tutte le dimensioni parallele.

Info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Pendulo Studios** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.runaway-thegame.com

Specifiche tecniche

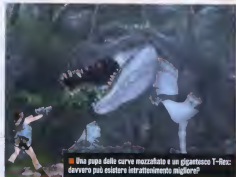
- Sis. Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Grafica colorata e dettagliata
- Alcune situazioni divertenti
- Buon doppiaggio

- Enigmi semplici
- Personaggi un po' stereotipati
- Troppo breve

Un gioco che i fan delle avventure grafiche vecchio stile saranno contenti di provare. Nonostante qualche difetto, *Runaway 2* riesce a divertire, conquistandosi un posticino fra i titoli da comprare, anche in virtù di un'edizione in italiano ricca di bonus e dal prezzo aggressivo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	6	7	6

7½

Una pupa dalle curve mozzafiato e un gigantesco T-Rex: davvero può esistere intrattenimento migliore?

Per correre lungo le pareti, Lara dovrà trovare un perno metallico cui fissare il rampino.

GENERE: AZIONE

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

L'ottima opera di restauro di un'importante reliquia del passato o qualcosa di più?

SENTI COME PARLA

Manuale, software e doppiaggio di *Anniversary* sono in italiano. La voce di Lara ha un timbro che ben si addice al personaggio, anche se, a voler essere critici, la traduzione è forse un po' troppo pedante. Non che ci aspettassimo imprecazioni, visto che non sarebbero appropriate alla personalità di Miss Croft, ma per una produzione simile ci saremmo attesi maggiore disinvoltura.

SONO state spese così tante parole per *Tomb Raider*, dal giorno della sua prima uscita, che riuscire a trovare nuovi spunti diventa un compito inutilmente frustrante, soprattutto in occasione di un anniversario che, in realtà, è già passato da un pezzo.

Sebbene la discussione generata dal successo del blockbuster di Eidos abbia giustamente contribuito a elevare la percezione del videogioco in generale all'interno della cultura pop, è facile notare come tale discussione sia stata contraddistinta quasi totalmente da una singola caratteristica: raramente si è parlato del gioco vero e proprio. Il peso iconografico della sua protagonista ha offuscato *Tomb Roider* come prodotto ludico, relegandolo a un ruolo secondario rispetto a Lara Croft. Anzi, si potrebbe addirittura essere portati a pensare che le meccaniche di gioco e il design dei livelli di *Tomb Roider* esistano unicamente come supporto per lo sviluppo del personaggio.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Tutto ciò che è stato scritto al di fuori della stampa specializzata ha riguardato lo stereotipo rappresentato dall'archeologa inglese: dal suo possibile ruolo come icona post-femminista – esponente nel regno virtuale del "Girl Power" attribuito, al tempo, alle conterranee Spice Girls – oppure, all'opposto, come oggetto sessuale creato per soddisfare il desiderio di manipolazione maschile. Se è fuori discussione che Lara, come personaggio, sia riuscita a ottenere l'autonomia necessaria per siglare accordi e apparire in TV o sulle copertine delle riviste senza dover giustificare le azioni compiute all'interno del gioco, è altrettanto vero che senza un impianto ludico coerente e appagante, la creatura di Toby Gard – il "padre" di Lara – non avrebbe avuto un'ascesa altrettanto brillante nel firmamento delle star dello spettacolo (tant'è che, per evitare che il flop di *Angel of Dorkness* potesse compromettere la sua carriera, lo sviluppo della serie è passato da Core Desing a Crystal Dynamics e lo stesso Gard, allontanatosi dopo il lancio del primo episodio, è stato richiamato a supervisionare i lavori).

> **"Anche i vecchi fan potranno cimentarsi in una sfida nuova"**

Cos'è, dunque, che rende così particolare il giocare a *Tomb Roider*, tanto da considerare un completo restauro a poco più di 10 anni di distanza? Innanzitutto, *Tomb Roider* rappresenta il tentativo, perseguito con successo sotto numerosi punti di vista, di far provare al giocatore l'illusione di trovarsi immerso in un mondo a sua completa disposizione, libero di esplorare uno scenario i cui confini sono dettati solo dalla topografia del livello. In secondo punto di forza è quello di aver tentato la fusione di generi di gioco differenti: piattaforme, rompicapo e sparatutto. Ed è proprio nell'aspirare a ottenere una perfetta alchimia di modelli di gioco solitamente distinti che il *Tomb Roider* originale dimostra tanto il suo potenziale, quanto i suoi limiti effettivi. A un corpo poligonale modellato con molta grazia non corrisponde altrettanta facilità di manovra: spostare Lara per i livelli, cercando di superare le sfide acrobatiche proposte senza precipitare rovinosamente nel vuoto, è un compito che richiede una certa perizia, un po' come parcheggiare una ruspa tra due Rolls Royce. Il modello di movimento

CASA DOLCE CASA

Come in *Legend*, la possibilità di esplorare la Croft Mansion è legata alla risoluzione di alcuni enigmi che ne fanno un livello di gioco a sè stante. Visto lo scarto narrativo tra i due episodi, la sontuosa dimora presenta delle sostanziali differenze. Per esempio, la piscina faraonica che compare in *Legend*, in *Anniversary* è in piena fase di costruzione. In questa edizione, inoltre, è possibile visitare il giardino esterno e risolvere, così, il problema di fornitura dell'acqua. Tra le altre faccende domestiche, Lara dovrà trovare il modo di sbloccare l'impianto d'allarme e fare ordine tra le casse contenenti reliquie che occupano l'androne. Fortunatamente, non viene richiesto di spolverare i vecchi cimeli o di fare la scorta al supermercato. Chissà, magari nel prossimo episodio

UN PIZZICO DI STRATEGIA

Quando si tratta di affrontare uno dei boss che bloccano l'accesso a nuove aree di gioco, non basta schivare gli attacchi e scaricare addosso alle creature tutto il piombo possibile, occorre anzitutto individuare i punti deboli e capire come sfruttarli a proprio vantaggio. Consigliamo ai duri e puri di abbandonare quindi la lettura in questo momento, visto che vorremmo suggerire qualche trucco per affrontare con successo i primi due duelli. Il modo più veloce per abbattere il T-Rex è quello di fargli sbattere il muso dove fa più male: stuzzicatelo con le pistole d'ordinanza e, quando carica, evitate l'attacco lateralmente e colpitelo agli occhi. I due centauri greci richiedono qualche accorgimento in più. Anzitutto, continuano a bersagliarvi di palle infuocate, poi, se li fate arrabbiare, cercheranno di pietrificarvi con lo sguardo. In acqua sarete salvi, ma per eliminarli dovrete cercare di ricordarvi come fu sconfitta Medusa..

Per risolvere l'enigma non basta una buona mira, bisogna cercare gli indizi sparsi nel livello.

Una delle fini più sorprendenti: dovete fare attenzione al tocco di Mida per evitare che la vostra eroina diventi una statua d'oro.

A differenza dell'originale, l'introduzione del gioco è interattiva e permette di prendere confidenza con i controlli.

originale, animato a mano, prevede una serie molto schematica di azioni, pensata appositamente per un sistema di controllo digitale, che fornisce poi il modulo per la costruzione delle ambientazioni. Questa gabbia rigida ha continuato a caratterizzare gran parte delle avventure dell'intrepida archeologa, per approdare infine al duttile sistema di controllo analogico offerto da *Tomb Raider Legend*.

Proprio da quest'ultimo episodio riprende il discorso *Anniversary*, un "prequel" a tutti gli effetti, in quanto avanzamento dal punto di vista tecnologico, che racconta di eventi accaduti in precedenza. Del gioco originale è rimasto in piedi fondamentalmente l'impianto narrativo che, per la pochezza della vicenda, riguarda soprattutto lo scenario in cui si svolge l'azione. E questo è un bene, perché anche i fan più sfegatati avranno modo di cimentarsi in una sfida nuova, resa ancora più stimolante dall'imperfetta sincronia con i ricordi del passato. I livelli, infatti, sono stati ricreati in base al nuovo sistema di controllo, ampliati e rifiniti per offrire un'esperienza più completa e appagante.

Se, a prima vista, potrà sembrare sacrilego l'arrivo del T-Rex in forma di filmato interattivo, alla fine del duello, il senso di soddisfazione sarà pari, se non superiore, a quello provato due lustri orsono, quando ancora il cielo della Lost Valley era nero – e non certo per esigenze di copione... Lo stesso vale per tutti gli altri momenti memorabili vissuti da Lara Croft nell'avventura che l'ha fatta conoscere al mondo intero: più che un restauro, dunque, un remake, ma di quelli fatti da chi ha veramente capito lo spirito dell'originale. Non è rimasto intatto solo il ritmo degli eventi, lo stesso è accaduto con quel senso di panico generato dall'alternarsi di stretti corridoi irti di trappole e vasti spazi aperti, solo all'apparenza deserti. In questo caso, però, la gratificazione che arriva dall'esecuzione di complesse acrobazie ginniche con la semplice pressione in sequenza di pochi pulsanti è incomparabile. Il sistema di controllo di Lara è stato rifinito anche rispetto a quello di *Legend*. Ora, la nostra eroina può correre lungo le pareti usando il rampino magnetico per agganciarsi a un perno metallico. Inoltre, è in grado di restare in precario equilibrio su elementi appuntiti e compiere un allungo verticale aggrappata a una sporgenza, aprendo così la strada a nuovi enigmi di movimento (per

BUON DESIGN NON MENTE

Per quanto possa valere, la riprova della validità del gioco, distinto dalla presenza della sua protagonista, è certificata anche dall'ottava posizione ottenuta da *Anniversary* nella classifica dei prodotti di design più significativi del Regno Unito, in una ricerca recentemente promossa dal Design Museum e dalla BBC TV (la deontologia professionale ci impone di rivelare anche che al settimo posto troviamo un altro videogioco, *GTA*, mentre la prima posizione spetta al Concorde).

IL BELLO DI RICOMINCIARE

Uno degli elementi di maggior impatto di *Tomb Raider* è il design dei livelli. Per questo, come già accadeva in Legend, una volta terminato il gioco (più di 20 ore al primo giro) comincia il divertimento "serio": quello per ottenere tutti i bonus superando le sfide a tempo – che richiedono prestazioni senza sbavature. Ed è solo rigiocando che diventa possibile apprezzare lo straordinario lavoro compiuto dai level designer e sentirsi felicemente appagati per l'abilità raggiunta.

IN PRINCIPIO ERA L'UOMO

Lo sviluppo di *Tomb Raider*, cominciato nel 1993, prendeva le mosse da un precedente successo di Core Design, *Rick Dangerous*, piattaforme in 2D, parodia tragicomica di Indiana Jones (nel senso che gran parte delle risate veniva strappato dalle assurde morti del protagonista). Nel passaggio alle tre dimensioni, oltre al rischio d'incappare nell'ire di George Lucas, l'idea che il giocatore dovesse passare il tempo a fissare il fondoschiena di un azzimato esploratore non sembrò più così eccitante. E fu così che Rick divenne una giovane ereditiera...

PER VERI COLLEZIONISTI

Per celebrare come si deve un anniversario, non basta un'edizione. Per questo, in concomitanza con la versione standard, viene pubblicata anche una Collector's Edition di *Anniversary*, che comprende ben 3 DVD ricchi di extra. Fra questi, una retrospettiva di 40 minuti sul gioco, trailer dei vari episodi, una selezione dei migliori artwork del passato e del presente di Lara e la colonna sonora, che occupa interamente il terzo disco.

Quando un avversario carica, Lara entra in "adrenaline mode": mentre il tempo rallenta, bisogna cercare almeno di buttarsi di lato.

In *Anniversary* è possibile saltare da una pertica all'altra anche stando sulle punte. Tuttavia, l'equilibrio è molto precario.

questo, si consiglia di selezionare l'appiglio automatico dal menu delle opzioni). Per godere appieno di questo sistema di controllo evoluto occorre, dunque, munirsi di una periferica adatta, perché mouse e tastiera rischiano di compromettere il piacere dell'esplorazione.

Rispetto a *Legend*, anche i combattimenti si sono fatti più dinamici: è sparita la presenza di "punti predefiniti dello scenario" da colpire per risolvere a proprio favore la situazione, non ci sono più umani armati da combattere, ma solo fiere creature che, pur non brillando per intelligenza (artificiale), sapranno offrire un certo livello di sfida, anzitutto correndo in punti inaccessibili al fuoco delle pistole quando Lara sarà al riparo; inoltre, alcuni animali, come i gorilla, sono in grado di scagliare oggetti contro l'avvenente esploratrice mentre, stuzzicate a dovere, tutte le bestie potranno caricare Lara con un attacco speciale, che permette di entrare in quello che viene chiamato "adrenaline mode": ovvero, l'azione rallenta come nel "bullet-time" e il giocatore ha pochi istanti per scartare di lato e piazzare un colpo letale quando il mirino si allinea con il bersaglio. Questa tecnica diventa fondamentale quando si affrontano i vari boss, che per essere definitivamente sconfitti richiedono anche di adottare una particolare strategia, preventivamente individuato il loro punto debole.

Scrivevamo dei filmati "interattivi", che richiedono la corretta pressione dei pulsanti indicati su schermo per proseguire: mentre in *Legend* irrompono all'improvviso, spezzando il flusso dell'esplorazione, in *Anniversary* compaiono solitamente nei momenti di maggiore tensione narrativa, preparando per un cambio di scena o di interazione con l'ambiente. Ci permettiamo, inoltre, di considerare un passo avanti la rimozione delle tediose sezioni di guida con sparatoria che caratterizzavano negativamente l'esperienza di gioco di *Tomb Raider Legend*. Inoltre, rispetto al "predecessore", il livello di difficoltà è cresciuto: nonostante l'abbondare di punti di salvataggio automatici, ogni balzo è potenzialmente fatale e imparare a decodificare correttamente l'ambiente per capire dove andare è un compito tutt'altro che banale.

Con un prodotto così confezionato, non solo si riaccende la passione per un personaggio che ha fatto sobbalzare i nostri cuori una decina di anni fa, ma tutta una nuova generazione di giocatori potrà innamorarsi a prima vista, andando a rimpolpare le file della già nutrita schiera di fan. Viva Lara, viva *Tomb Raider* e avanti così per altri dieci anni!

Francesco Alinovi

SOTTO CONTROLLO

Il modo migliore per apprezzare la giocabilità di *Tomb Raider Anniversary* è quello di procurarsi un buon controller. Da un certo punto di vista, si tratta di un requisito decisamente più importante delle prestazioni della scheda video. Tentare di superare i livelli solo tramite mouse e tastiera è un compito capace di generare solo frustrazione. Se il gioco viene installato sul sistema operativo Windows Vista, la scelta quasi obbligata cade sul controller per Xbox 360, riconosciuto automaticamente, affidabile e configurato già per un controllo ottimale del personaggio. In alternativa, vi consigliamo di riconfigurare i pulsanti del vostro joypad analogico copiando la disposizione dei tasti del controller di PS2, visto che comunque è il modello su cui si sono basati anche gli sviluppatori.

IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia: I Due Troni, Gen 06, 9
Le avventure del Principe dei videogiochi hanno influenzato il ritorno di Lara, da *Legend* a oggi.

Tomb Raider: Legend, Mag 06, 8
Il primo capitolo del nuovo corso di avventure che ha per protagonista Miss Croft.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Crystal Dynamics** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90 Ed. standard – € 54,90 deluxe** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.tombraider.com

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD**
- Multiplayer **No**

- Design dei livelli impeccabile
- Rigiocabilità assicurata dalle sfide a tempo
- Quasi un gioco nuovo: un vero remake

- Livello di difficoltà a volte frustrante
- L'idea di gioco dimostra i suoi anni
- I.A. degli avversari poco sorprendente

Il perfetto remake di uno dei titoli più importanti della storia dei videogiochi. Un Classico, di quelli con la maiuscola, che merita l'attenzione sia dei fan di vecchia data, sia di chi ha conosciuto Lara solo in *Tomb Raider Legend*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	9	8	8	8	9

Una delle combinazioni di armi più versatili è rappresentata da: mitragliatrice su una mano, laser sull'altra.

Niente di meglio che equipaggiare il vostro mech con un potente mortaio.

IL CREDITO SERVE A TUTTI

Per dotare il proprio mech del più sofisticati gingilli bellici, bisognerà possedere un ingente patrimonio. In single player, è possibile guadagnare crediti distruggendo i nemici e, in questo modo, alla sfida successiva, si disporrà di un maggior quantitativo di fondi per migliorare le potenza del mezzo. Nella modalità in multiplayer, invece, la quantità di denaro viene decisa all'inizio della partita, anche se è consentito guadagnare crediti disintegrando gli avversari.

QUANTA VARIETÀ!

Uno degli aspetti meglio riusciti di *War World* consiste nell'ampia varietà di armi a disposizione. Si spazia dalle classiche mitragliatrici, ai cannoni laser, senza dimenticare gli scudi protettivi, i mortai e i propulsori posteriori, utili per evitare una raffica di colpi. Per ognuna di queste categorie, sono disponibili numerose varianti, diverse per potenza di fuoco e costo.

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

WAR WORLD

Robot guerrafondai alla conquista della Rete.

COSA potrebbe esserci di più divertente di apocalittiche battaglie tra agguerriti robot superaccessoriati? Probabilmente è proprio quello che hanno pensato i ragazzi di Third Wave prima della realizzazione di *War World*, uno sparatutto online a base di mech.

L'unico problema è che, sebbene le premesse siano abbastanza buone, il risultato finale lascia a desiderare. La struttura di gioco è, infatti, molto banale. La modalità single player serve solo come palestra per familiarizzare con le dinamiche degli scontri online, questo a causa della totale assenza di una trama e di una campagna ben strutturate.

Il risultato è una serie di sfide che ripropongono lo stesso tipo di battaglie che si possono affrontare anche in multiplayer, dal deathmatch (singolo o a squadre), fino all'immancabile cattura la bandiera, senza dimenticare la modalità Attacco Terroristico, in cui occorre distruggere la base nemica proteggendo, al contempo, la propria.

Una tale povertà di contenuti, potrebbe essere salvata solo da una modalità online divertente e intrigante. Purtroppo, anche qui *War World* mostra numerose pecche. Le possibilità di sfida sono solamente le quattro citate in precedenza e le mappe in cui si svolgono gli scontri sono piccole e ripetitive. Oltre a ciò, dal punto di vista grafico, come d'altro canto da quello del sonoro, il

> "Le possibilità di sfida sono solo quattro"

risultato non è entusiasmante. Per il primo, tutto dipende da texture in bassa risoluzione e ambientazioni poco dettagliate; per il secondo, nonostante la presenza di effetti credibili, risulta completamente assente una colonna sonora degna di questo nome.

Fortunatamente, in *War World* non tutto è da buttare. La possibilità di scegliere tra vari mech (in tutto ce ne sono 5, diversi per resistenza e velocità) e tra molte armi con cui equipaggiare il mezzo assicura una certa varietà, visto che, in questo modo, è

Bisogna cercare di stare lontani dal laser nemici.

possibile sviluppare strategie diversificate per avere la meglio sui nemici. Per esempio, è consentito optare per una tattica rozza e brutale, armandosi di potenti mitragliatori e gettandosi alla carica, oppure per un approccio più elegante, sfruttando la potenza dei laser da cecchino. Purtroppo, però, tutto questo si scontra con una struttura di gioco noiosa e ripetitiva, fatta di brevi combattimenti all'ultimo sangue contro altri intelletti umani o bot dalla scarsa I.A..

In *War World*, insomma, l'ampia possibilità di personalizzazione del mezzo e un sistema di controllo adeguato non bastano a compensare la scarsità di modalità disponibili, le mappe piccole e la grafica anonima.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

War World è completamente tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi.

IN ALTERNATIVA...

Quake 4 Dic 05, 8
Sebbene non si tratti di uno sparatutto principalmente online, *Quake 4* rappresenta un'ottima alternativa, anche in considerazione del fatto che viene venduto in edizione budget.

Unreal Tournament 2004 Mag 04, 8
Pur se non è un gioco recentissimo, rimane un titolo online appassionante. Tenete d'occhio i negozi, però, a fine 2007 uscirà *UT 3*.

Info ■ Casa **Wayward XS** ■ Sviluppatore **Third Wave Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.warworld.net**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DX 9.0c, 450 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet o LAN fino a 8 giocatori**

- Ampia personalizzazione dei mech
- Molte armi disponibili
- Mech ben diversificati

- Niente campagna in singolo
- Nessuna novità nelle dinamiche di gioco
- Mappe piccole e ripetitive

I mech sano parsonalizzabili, ma la modalità di gioco sano pocha a la meppe sono piccala a mal strutturata: *War World* è ban lontano dall'impensierire i veri giganti tra gli sparatutta multiplayar.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ DI GIOCO
5	5	6	5	4	5

Sulla luna non può mancare un negozio di souvenir. Uno di essi vi sarà utilissimo!

Dopo tante avventure, anche il pazzesco Max dimostra di avere un cuore e di apprezzare l'amicizia di Sam.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX
BRIGHT SIDE OF THE MOON

Arriva il sesto e ultimo capitolo della nuova serie dedicata ai personaggi di Steve Purcell.

A DOG AND A RABBIT

Tutta la nuova serie di *Sam & Max* è in lingua inglese, sottotitoli compresi. Essendo il parlato dei protagonisti abbastanza sul complicato, l'acquisto non è troppo consigliato a chi ha seri problemi con la lingua in questione: rischierebbe di perdersi gran parte del divertimento.

COME ogni cosa bella, anche la nuova serie di *Sam & Max*, strutturata in sei mini avventure grafiche della durata di poche ore ciascuna, è arrivata al termine.

Il sesto e ultimo episodio vede i due protagonisti fare la spola tra il quartiere dove abitano e nientemeno che la Luna, dove troveranno un bizzarro insediamento con tanto di negozio di souvenir!

Dopo tanto tribolare dietro la pista che, nel corso dei primi cinque capitoli, aveva occupato le indagini del dinamico duo, finalmente tutto sembra avere un senso: il responsabile è l'insospettabile e disgustosamente gentile Hugh Bliss, con la sua demoniaca macchinazione per prendere possesso del mondo intero!
Il cane Sam e il suo delirante collega Max dovranno impegnarsi come loro solito per rovinare i piani del criminale, coinvolgendo i vecchi amici Bosco, Sybil e una selezione dei personaggi incontrati negli episodi precedenti.

Il "terribile" piano di Hugh Bliss è presto spiegato: tutti gli abitanti della Terra diventeranno come lui, e giocando si scoprirà il grande segreto celato dietro questo stravagante personaggio.

Nel corso dell'avventura, accadranno le solite cose assurde, la migliore delle quali è probabilmente Max scisso dal cattivone in quattro parti: ognuna con un carattere diverso. Riunire nuovamente i vari Max sarà un compito che metterà a dura prova l'abilità e la pazienza di Sam e vi farà divertire parecchio.

Ormai fedele al marchio di fabbrica della serie, anche questo sesto capitolo mantiene tutte le caratteristiche dei cinque che lo hanno preceduto: si tratta di una breve avventura grafica, giocabile nel giro di circa quattro ore (salvo arenarsi di fronte a qualche enigma) e graficamente disegnata con un godibilissimo stile a cartone animato, che rende onore ai personaggi

RIMANETE IN SALA DOPO LA FINE...

Al termine del gioco, come accade in molti film, durante i titoli di coda potrete assistere a qualche divertente scenetta (oltre che al modo tutto personale di Max di concludere davvero le vicende della serie). Nel complesso, il lavoro di TellTale Games si conferma curato sotto questo punto di vista, con numerose scenette e battute "nascoste" in vari punti di tutti i capitoli.

LA SERIE COMPLETA

Con l'uscita del sesto episodio, è finalmente possibile giudicare la nuova serie di *Sam & Max* nel suo complesso. Le singole parti, per vari motivi, non potevano puntare a voti particolarmente alti: è vero che il prezzo di ogni capitolo è molto contenuto, ma un gioco che si termina in 4 ore è pur sempre qualcosa di limitato e, come tale, non può essere messo in diretto confronto con avventure ben più articolate e con decine di ore di gioco a disposizione dell'utente.

Questo, a nostro parere, vale anche se i protagonisti sono estremamente carismatici e la realizzazione tecnica è molto buona. Considerando la saga nel suo insieme, però, le cose cambiano. A fronte di un prezzo più che accettabile (meno di trenta euro), ci si porta a casa un gioco, seppure composto di vari capitoli, in cui le ripetizioni e le locazioni riutilizzate non sono più un difetto e che, complessivamente, richiede più di venti ore per essere giocato dall'inizio alla fine.

Il succo è sempre lo stesso, ma il concetto di base cambia parecchio: la saga completa è sicuramente più interessante, godibile e longeva. Il gioco completo di tutti i suoi sei capitoli merita di più di quanto abbiano ottenuto in precedenza le sue parti. Volendo stimare un valore numerico, la serie integrale ottiene un meritato **7,5**, anche grazie allo spirito generale del gioco e alle battute, tantissime e sempre divertenti.
L'unico rimpianto riguarda il fatto che, per forza di cose, strutturando un'avventura in brevi episodi come in questo caso, è totalmente impossibile proporre un gioco complesso e interessante come lo era *Sam & Max Hit the Road*, datato 1993.

Ciò nonostante, la nuova serie è sicuramente divertente e godibile, semplicemente non può, per limiti strutturali, arrivare a certi livelli di qualità complessiva. Avere in ogni momento pochi oggetti da usare, pochi ambienti da esplorare e pochi personaggi con cui parlare, sebbene il prodotto sia valido, è un grosso limite. Speriamo comunque che altri esperimenti come questo di TellTale vedano la luce: mille volte meglio ottimi prodotti, anche se un po' semplicistici, che un capolavoro ogni dieci anni. Poco, ma sicuro!

NEL DVD

Troverete il demo di *Bright Side of The Moon* all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC.

UN ARMADIO PIENO DI RICORDI

Puntata dopo puntata, il ripostiglio nell'ufficio dei due protagonisti si è gradualmente riempito con vari souvenir delle indagini precedenti. Se gli occhiali per la realtà virtuale e la testa dell'ex presidente degli Stati Uniti non saranno di grande utilità, Leonard (il baro del casinò della Toy Mafia) sarà invece indispensabile. Prestate molta attenzione ai commenti di Max!

Hugh Bliss cercherà di uccidere Sam in svariati modi, uno più strampalato dell'altro.

COME POSSO PR...ELO?

Anche l'ultimo episodio della serie non sarà in vendita nei normali negozi. Potrete acquistarlo solo online sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) a circa 7 euro (pagabili con carta di credito o Paypal). Esiste, inoltre, l'opzione di acquistare l'intera serie a un prezzo particolarmente conveniente: circa 27 euro (35 dollari). In un secondo tempo, i sei episodi dovrebbero essere disponibili anche su CD e non solo tramite Internet. I download dei singoli episodi, meno di 100 MB l'uno, non sono particolarmente onerosi, se si dispone di una linea ADSL.

I due investigatori sembrano divertirsi, ma stanno lavorando duramente.

Non c'è dubbio: nel corso della puntata, le situazioni surreali non mancheranno!

e traghetta più che decorosamente Sam e Max dall'avventura, famosissima, uscita nel lontano 1993 fino ai giorni nostri. In *Bright Side of The Moon* potrete visitare il quartiere dove i due hanno l'ufficio (le locazioni sempre presenti in tutti i capitoli) e alcune nuove aree sulla Luna, tra cui un parco a tema realizzato da Hugh Bliss.

I pochi oggetti che potrete recuperare saranno da impiegare, con un po' di elasticità mentale a causa della varietà e dell'originalità degli enigmi, per procedere verso la soluzione finale del caso. In un paio di situazioni dovrete "usare" Max in maniere innovative, e vi capiterà perfino di finire nel suo stesso stomaco! Il gioco

> **"Nel corso dell'avventura accadranno le solite cose assurde"**

è gestito tramite la solita interfaccia via mouse: semplicissima e intuitiva. Non è assolutamente possibile compiere errori che pregiudichino la soluzione finale: anche quando tutto sembrerà perduto, in verità sarà solo questione di capire cosa mancherà per proseguire.

La sensazione di essere alla fine della storia è alimentata da tanti piccoli particolari: l'armadio dei ricordi nell'ufficio è sempre più affollato, il prezzo dei gadget di Bosco è ormai a livelli incredibili, il nuovo lavoro di Sybil è *real*mente buono e così via, per chi ha giocato anche i primi cinque capitoli.

Il sesto episodio, come i precedenti, è divertente e godibile, guastato solo dal punto di vista delle ore di gioco, peraltro proporzionali al prezzo contenuto.

Meritevole di attenzione da parte dei fedeli della serie, difficilmente verrà acquistato da chi non ha visto i capitoli precedenti.

Roberto Camisana GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Culture Shock, Dic 06, **7**
Perché iniziare dal sesto episodio? Considerate l'intera serie!

La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia, Ott 06, **7 ½**
Scaricatelo gratuitamente da Internet e divertitevi con questa bella avventura tutta italiana.

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 7 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.telltalegames.com

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Conn. a Internet per scaricarlo**
- Sis. Cons **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Conclude in maniera divertente la serie
- Max frazionato in quattro è esilarante
- Umorismo e atmosfera buoni come sempre

- Anche questo capitolo dura circa quattro ore
- È bene aver giocato gli episodi precedenti
- Un vero peccato che non ne esista un settimo

Il giusto epilogo per la saga: simpatico e divertente come gli episodi precedenti, senza mai calare di livello. La serie, considerata nel suo complesso, garantisce un bel po' di ore di divertimento.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	6	6	6

Realizzare i Jackanismi è un simpatico modo per spezzare la monotonia, ma nulla di più.

Le battute dei personaggi tentano di riproporre l'atmosfera goliardica del film. Non sempre ci riescono.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto, nonché doppiato, interamente in italiano. Buona parte dei doppiatori del film presta la voce anche alle versioni virtuali dei protagonisti, ma il grande assente è proprio il protagonista principale: Jack Sparrow.

GENERE: AVVENTURA/AZIONE

PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

Un finale deludente per la trilogia dedicata ai Signori del mare.

IN occasione dell'uscita nelle sale del terzo episodio dedicato alle avventure del pirata Jack Sparrow, arriva su PC l'omonimo videogioco ispirato al film.

Pirati dei Caraibi: Ai Confini del Mondo riassume, senza particolare successo, gli eventi delle ultime due pellicole della saga. I motivi per cui suscita il nostro disappunto sono vari, ma a guadagnarsi il "Premio delusione" sono, all'unanimità, le scelte effettuate dal team di sviluppo a proposito dell'adattamento del gioco da console a PC. Messi di fronte a un bivio, gli sviluppatori hanno optato per la via più facile e breve: trasferire su PC la versione del gioco meno pregiata (sia graficamente, sia strutturalmente), piuttosto che tentare di riproporre l'ottimo lavoro svolto su Xbox 360.

Il paragone, purtroppo, è quasi d'obbligo. Sulla console Microsoft, *Ai Confini del Mondo* offre idee fresche, una grande giocabilità, dei personaggi ben caratterizzati e, soprattutto, una grafica piacevole e curata. Tutte caratteristiche che avrebbero potuto allietare anche la versione per PC ma che, invece, sono finite nel dimenticatoio, lasciando spazio a un prodotto di tutt'altra pasta.
Il risultato è un gioco di avventura/azione di serie B, in cui i tentativi di ricreare l'atmosfera del film assumono contorni goffi. Il protagonista Jack Sparrow, impersonato sul grande schermo dall'ottimo Johnny Depp, sembra la caricatura di se stesso, nonostante tutti gli sforzi atti a ricreare le movenze dell'attore e le sue espressioni del viso. La pessima qualità grafica complessiva contribuisce non poco a rendere questo obiettivo quanto mai lontano, costringendo il giocatore a sorbirsi dei visi rigidi e privi di profondità.

> "I tentativi di ricreare l'atmosfera del film assumono contorni goffi"

L'intera avventura ha luogo lungo binari rigidissimi, evidenti non solo a livello di trama, ma anche per quanto riguarda la giocabilità. Il personaggio di volta in volta impersonato ha a sua disposizione un numero di mosse limitato (sia nel combattimento, sia nei semplici spostamenti attraverso gli scenari), si incastra di fronte al più piccolo ostacolo e si aggira nei livelli scegliendo, semplicemente, l'unica via percorribile.
A nulla vale l'inserimento di alcune sezioni alternative, come gli scontri a bordo di una zattera di fortuna in preda alle rapide o la presenza di occasionali "quick time event": *Ai Confini del Mondo* è un gioco al di sotto della media, realizzato senza troppo impegno. È un vero peccato che gli sviluppatori non abbiano deciso di riproporre anche su PC la stessa struttura (e grafica) della versione per Xbox 360.
Oltre al danno, la beffa.

Elisa Leanza

PIRATI PER TUTTI

Svolgendo alcune missioni secondarie e proseguendo nell'avventura principale si sbloccheranno nuovi personaggi, abiti e ambientazioni da giocare in modalità sfida o duello. Nulla per cui valga la pena perdere tempo, ma sempre meglio di niente.

IN ALTERNATIVA...

Eragon, Feb 07, 5
Se apprezzate i giochi ispirati ai film in cui si va in giro a picchiare la gente e avete ben poche pretese. *Eragon* aggiunge anche un pizzico di magia.

Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re, Nat 03, 7
Un raro esempio di trasposizione videoludica di un film di successo. Piacerà anche ai fan di Tolkien votati all'azione.

JACKANISMI

I cosiddetti "quick time event" sono quei momenti in cui, durante il gioco, si richiede la pressione di uno specifico tasto indicato su schermo per svolgere una mossa particolare. In questo caso, essi prendono il nome di "Jackanismi" e, secondo i casi, servono a proseguire nell'avventura o a realizzare semplicemente un buon punteggio.
Una sequenza di Jackanismi consente, per esempio, di aggirare la sorveglianza delle guardie o di scaraventare i nemici giù da un ponte senza nemmeno sguainare la spada.

Info ■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Sviluppatore **Eurocom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet http://disney.go.com/disneypictures/pirates/atworldsend

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con T&L, 1.4 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con T&L**
- Multiplayer **2 giocatori sullo stesso computer**

- Un gioco alla portata di tutti
- Divertenti le musiche e gli insulti fra pirati
- Abbastanza fedele ai due film

- Grafica di cattiva qualità
- Poca originalità
- Giocabilità limitata

Un gioco che difficilmente piacerà ai fan del capitano Jack Sparrow: le atmosfere del film non sono state ricreate nel modo migliore, né è stato profuso particolare impegno in merito all'aspetto grafico. Si doveva fare di più.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	FEDELTÀ AL FILM	ORIGINALITÀ
5	6	5	5	7	4

■ Verrebbe istintivo ripararsi dietro quegli alberi. Peccato che proteggano quanto un leggero strato di crema solare.

■ Le esplosioni sono devastanti: qualcuno dovrebbe dirlo anche agli alieni, che non sembrano esserne al corrente.

(E)SPERANZA PER IL FUTURO

Un'apprezzabile novità rispetto all'originale di MicroProse è la possibilità di modificare agevolmente i file dei dati di *UFO: ET*. Al momento, non ci sembra che la cosa sia formalmente supportata con strumenti o documentazione. Tuttavia, il forum ufficiale del gioco (http://tinyurl.com/22hvkk) pullula di consigli e spiegazioni su come modificarlo, e ci sono già un buon numero di Mod creati dagli utenti che risolvono alcuni dei problemi più noiosi.

RITORNO AL FUTURO

Oltre ai vari remake e "seguiti spirituali", non potevano mancare le nedizioni: dai primi giorni di maggio è disponibile su Steam *X-COM: Terror From The Deep*, il secondo capitolo della saga – per meno di cinque dollari (meno di 4 euro). In un certo senso, ci dispiace che si tratti di *TFTD*, invece dell'originale *UFO Defense*, perché questo ci fa temere che sarà ben più difficile che ricompaia anche quest'ultimo. Tuttavia, la qualità del seguito è tale da renderlo un download obbligato per qualunque appassionato di strategia.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

UFO: EXTRATERRESTRIALS

È davvero una buona idea rifare da cima a fondo un gioco del 1994?

IMPORTAZIONE PARALLELA

IN ambito musicale, il concetto di "cover" (ovvero, il rifacimento di un brano noto) è ben visto e generalmente rispettato.

Grazie agli sviluppatori cechi Chaos Concepts, abbiamo scoperto che possono esistere anche le cover di videogiochi: non troviamo davvero una definizione migliore per *UFO: Extraterrestrials*, reinterpretazione dell'amatissimo *X-COM: UFO Defense*. Non è la prima rivisitazione del concetto originale, anzi. Solo pochi mesi fa, abbiamo recensito *UFO: Afterlight*, il più recente esponente di una serie nata nel 2003. La grande differenza tra quest'ultimo e *Extraterrestrials* è che *Afterlight* cerca di distinguersi dall'ispiratore, introducendo numerose novità – l'opera di Chaos Concepts no. Trascurando le differenze estetiche (come la scelta di ambientare l'azione sul pianeta Esperanza, invece che sulla Terra), *ET* segue ciecamente le orme dell'onorato patriarca. Il gioco è diviso nelle solite due "sezioni": la mappa strategica dell'intero pianeta, che permette di costruire basi, intercettare vascelli alieni, ricercare nuove tecnologie e così via; e le fasi tattiche, come l'esplorazione dei siti di atterraggio degli UFO o la difesa della base. In entrambe, gli sviluppatori hanno pescato a piene mani dal vecchio *XCOM*: sul versante strategico, ci sono le sovvenzioni delle varie regioni di Esperanza, basate sulla nostra capacità di difenderne i cieli e gli abitanti; ci sono gli inseguimenti tra i nostri caccia e le astronavi aliene; c'è la necessità di vedersela con un budget risicato e uno spazio limitato, eccetera. Le fasi tattiche a turni riprendono la linea di tiro influenzata dagli oggetti presenti sul terreno, la possibilità di distruggere pareti e ostacoli per farci strada, il campionario di armi e poteri psichici e persino l'accumulo di esperienza da parte dei soldati impegnati nelle missioni.

> **"Segue le orme dell'onorato patriarca XCOM: UFO Defense"**

Purtroppo, per quanto sia evidente l'amore profuso nella realizzazione di *ET*, c'è ben poco oltre al valore nostalgico. Non siamo riusciti a trovare un solo cambiamento o "innovazione" che migliori realmente l'esperienza, mentre ci siamo imbattuti in numerose scelte che ci hanno fatto rimpiangere il gioco del 1994: l'interfaccia è meno intuitiva, le basi costruite nelle altre regioni non possono essere allargate, il sistema di combattimento è stato privato di elementi cruciali quali la possibilità di "risparmiare" punti azione quando ci si muove, e altro ancora.

Con questo, non intendiamo che non esistano punti a favore di *ET*: la I.A. è di buon livello, la ricerca tecnologica offre variazioni interessanti e le meccaniche di gioco sono piuttosto solide – però, non ce la sentiamo di consigliarlo a chi non sia un fan devoto di *XCOM*.

■ Non poteva mancare il classico "elemento GdR" di crescita delle caratteristiche dei personaggi.

Paolo Dente

DOVE LO COMPRO

UFO: Extraterrestrials è disponibile sia in versione digitale, scaricabile dal sito www.matrixgames.com per 39,99 dollari (circa 29 euro), sia in versione inscatolata, acquistabile online alla stessa cifra.

IN ALTERNATIVA...

UFO: Afterlight, Apr 07 7½
Altar ha cercato di far evolvere il genere nato con *XCOM* e il risultato, pur con qualche pecca, è più che apprezzabile

Silent Storm, Gen 04, 8
In questa interpretazione ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale, è la tattica a fare da padrona – e ne vale la pena.

Info ■ Casa **Tri Sinergy** ■ Sviluppatore **Chaos Concepts** ■ Distributore **Imp. parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet **www.ufo-extraterrestrials.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c, 2.6 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, Scheda 3D 256 MB DX 9.0c, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ricalca precisamente l'amato *XCOM*
- Buona I.A. nemica nei combattimenti
- Buone possibilità di modding

- Poche e discutibili novità rispetto all'originale
- Interfaccia limitata
- Grafica e animazioni di livello amatoriale

Ci piacerebbe poter dare un voto più alto a *UFO: Extraterrestrials*, perché la passione degli sviluppatori è evidente – purtroppo, le pecche sono davvero troppe per poterlo consigliare, se non a chi è in crisi d'astinenza da *XCOM*.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INTERFACCIA
6	6	7	8	7	5

Le mappe sono così grandi e le battaglie così complesse, che si tenderà a guardare sempre tutto da lontano.

Il supporto aereo è raro, ma devastante, specie quando le unità sono tutte raggruppate.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

THEATRE OF WAR

Nel grande teatro di 1C Company nessuno vuole stare in prima fila.

IN ITALIANO

Con tutta probabilità, mentre starete leggendo queste righe, *Theatre of War* sarà disponibile nei negozi in una versione in italiano, distribuita da Blue Label Entertainment.

NEL DVD

All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo di *Theatre of War*.

LA VIRTÙ DEI FORTI

La pazienza è una virtù importante per un buon comandante, ma *Theatre of War* la mette a dura prova con i suoi caricamenti, assolutamente troppo lunghi. Anche il resto del gioco, sotto il profilo tecnico, poteva essere ottimizzato, specie per quanto riguarda la grafica e la I.A..

LA definizione di *Theatre of War* quale RTS, ossia gioco strategico in tempo reale, potrebbe essere fuorviante. Non tanto per le sue caratteristiche, perfettamente in linea con il genere, quanto perché si rischia di confonderlo con altri strategici ispirati alla Seconda Guerra Mondiale, con i quali condivide quasi solamente l'ambientazione.

1C Company, già conosciuta per essere la casa editrice di *IL-2 Sturmovik* (sviluppato da Oleg Maddox), ha confezionato un prodotto vicino all'impostazione realistica di *Blitzkrieg 2*, ma tenendosi alla larga dai wargame senza compromessi in stile *Combat Mission*.

Basta dare un'occhiata rapida alle missioni del tutorial, comunque, per capire che *Theatre of War* è un gioco impegnativo e ambizioso, per cui è necessaria una buona dose d'impegno al fine di scoprire tutte le sfumature tattiche disponibili e imparare a gestirle in maniera appropriata.

L'impostazione ricorda quella della serie *Total War* e propone campi di battaglia giganti, in cui la guerra di posizione, il morale dei soldati e la tipologia delle armi impiegate giocano un ruolo fondamentale.

Ciò che stupisce da subito è il virtuoso meccanismo che fa sì che la grandezza delle mappe, dotate di lati di svariati chilometri, non sia fine a sé stessa e costituisca un elemento fondamentale, usato con saggezza dagli sviluppatori per rendere bene l'idea delle epiche dimensioni di ogni scontro. Tutto questo è possibile grazie a un intelligente sistema che regola la gittata delle varie armi e il campo visivo delle unità, obbligando il giocatore a calibrare bene le proprie mosse.

Ogni unità è preziosa e non c'è mai modo di rimpiazzarla durante la missione, anche perché la classica raccolta di risorse accompagnata dalla costruzione di una base è completamente assente in *Theatre of War*. È anche interessante notare come gli sviluppatori siano riusciti a far convivere delle battaglie così grandi e complesse con la microgestione dei singoli soldati, dotati di particolari statistiche e ricchi di opzioni inerenti alle armi e alla posizione

> "Fa convivere battaglie estese con la microgestione dei singoli soldati"

da occupare sui mezzi e sull'artiglieria. Per esempio, rubare al nemico un blindato sarà una mossa molto meno efficace, se a pilotarlo sarà l'uomo sbagliato, e la situazione peggiorerà ulteriormente se chi si posizionerà alla torretta non sarà dotato di una mira più che buona. Si tratta di un'arma a doppio taglio, che da un lato conferisce controllo pressoché totale sulla battaglia, e dall'altro rischia di rendere il tutto più macchinoso, specie nelle missioni avanzate. Non è un grave problema, per carità, ma una simile scelta ha reso *Theatre of War* ancora più particolare.

MICROINDIGESTIONE

La possibilità di gestire ogni dettaglio delle singole unità è interessante, ma rischia di venire a noia nelle fasi più avanzate del gioco, durante le quali si comandano così tanti soldati, che tenerli tutti sotto controllo diventa quasi un lavoro. Certo, è possibile affidarsi alle configurazioni predefinite, ma la differenza a livello tattico è significativa. Un sistema di automazione della microgestione avrebbe reso *TOW* molto più accessibile al grande pubblico e avrebbe facilitato la vita anche agli appassionati più estremi della strategia.

Tutta la strategia di *TOW* si basa sulla gittata: è un sistema complesso, ma ben riuscito.

TUTTI CONTRO TUTTI

Ci sono un tedesco, un polacco, un americano, un inglese, un russo e un francese... Non è una barzelletta, bensì l'ampia gamma di fazioni presenti in *Theatre of War*. Esistono ben cinque campagne in grado di tenere impegnati per ore anche i giocatori più esperti. Il tutto è corredato dalla ghiotta possibilità di creare le proprie missioni personalizzate, ed è accompagnato dal rigore storico cui ci ha abituato 1C Company. In buona sostanza, chiunque riuscirà a domare il sistema di controllo resterà incollato a *TOW* per molto tempo.

L'enciclopedia militare inclusa nel gioco è una preziosa risorsa per chiunque non sia ferrato sulle armi e sui mezzi impiegati nel conflitto.

DA VICINO

La telecamera di *Theatre of War* può ingrandire la visuale fino a vedere da vicino le proprie unità. Alla luce delle dimensioni delle battaglie, però, si finirà sempre per tenerla molto in alto, in modo da avere sotto controllo tutto il campo di gioco.

GUERRAPEDIA

L'enciclopedia accessibile dal menu principale è una vera e propria fonte d'informazioni preziose, e si rivelerà fondamentale per chiunque voglia trarre il massimo dalle possibilità tattiche di *TOW*. Qui sono indicate la velocità, la gittata e la potenza di ogni mezzo, oltre ai dati storici e alle informazioni più importanti.

Il dettaglio delle unità corazzate è encomiabile, ma peccato che non si possa dire lo stesso di quelle appiedate.

È possibile scegliere il ruolo di ogni singolo soldato, stabilendo se farlo stare in copertura o se fargli manovrare il cannone.

La grafica merita un discorso a parte dovuto alla sua qualità altalenante. Se, da un lato, gli scenari sono suggestivi per le loro dimensioni, dall'altro sono deludenti per lo scarso livello di dettaglio, composto essenzialmente da alberelli sparsi e da qualche manciata di case. Inoltre, nonostante le missioni siano numerose, si ha sempre la sensazione di affrontare battaglie nello stesso posto, e le uniche differenze degne di nota sono gli effetti ambientali, quali neve e pioggia. Per quanto riguarda le unità, invece, si nota una forte disparità tra i soldati, animati in maniera poco convincente, e i mezzi, finemente dettagliati e dotati di un rudimentale sistema di danni che ne indica lo stato di "salute". A questo punto, nonostante *TOW* sia un gioco in cui conta più la sostanza che l'aspetto, è impossibile non notare come la concorrenza sia ben più agguerrita in termini grafici. L'unico vantaggio è che, per godersi decentemente il tutto, non serve un PC particolarmente all'avanguardia.

La ciliegina sulla torta è il multiplayer, online o via LAN, che consente di misurare il proprio talento contro altri esseri umani. Dobbiamo ammettere che è sempre bello sfidare altri comandanti in carne e ossa, soprattutto se, come nel caso di *TOW*, l'Intelligenza Artificiale nemica si comporta in modo dubbio, in più di qualche situazione.

Per più di una ragione, quindi, *Theatre of War* necessita di pazienza (anche perché le unità sono lente, e non è disponibile la compressione del tempo), di una conoscenza approfondita delle armi e di una particolare inclinazione alla tattica. Per chiunque abbia questi requisiti, *Theatre of War* sarà fonte di soddisfazioni, tanto che i difetti, inerenti a qualche pecca nell'interfaccia e a qualche mancanza tecnica, passeranno in secondo piano. Tutti gli altri faranno meglio a orientarsi su titoli più "classici" o a prepararsi a lunghe ore di allenamento.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Blitzkrieg 2, Nat 05, 7
Un RTS che ha saputo unire una discreta ricostruzione storica alla semplicità dell'approccio. Peccato per alcuni problemi tecnici.

Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin, Gen 03, 8 ½
La scala è sempre tattica e il gioco consente di combattere battaglie anche immense, ma, rispetto a *TOW*, è estremamente più realistico e impegnativo.

Info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **1C Company** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://int.games.1c.ru/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

+ Grande profondità tattica
+ Accurato storicamente
+ Completo

− Troppa microgestione nelle fasi avanzate
− Graficamente povero
− Ritmo lento

Un RTS profondo e pieno di sfaccettature. Gli appassionati di strategia e di Seconda Guerra Mondiale sapranno apprezzarlo, mentre i giocatori meno esperti rischieranno di non valutarlo correttamente per la sua scarsa accessibilità.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	I.A.
7	7	7	9	8	7

7 ½

Gli avversari più grossi vanno generalmente sconfitti con l'astuzia, evitando pericolosi attacchi frontali.

I Serventi si sacrificano volentieri per il loro Signore, ma evitate di mandarli al macello.

GENERE: AZIONE

OVERLORD

I Serventi sono al vostro servizio: il Signore della Torre Oscura siete voi, adesso!

IN ITALIANO

Overlord è completamente tradotto in italiano, compreso il doppiaggio dei dialoghi. Un lavoro fatto con cura, che mantiene integra l'ironia dei testi originali e le ammiccanti citazioni parodistiche riferite all'iconografia fantasy più classica.

NO, non stiamo parlando dell'ennesimo tie-in ispirato alle monumentali opere letterarie e cinematografiche de "Il Signore degli Anelli". Nonostante le apparenze, il Signore della Torre Oscura di *Overlord* non è il terribile Sauron di Barad-Dûr, ma semplicemente l'innominato e innominabile alter ego del giocatore, un inquietante colosso munito d'ascia, armatura e cimiero appuntito dalle origini diabolicamente oscure come la sua Torre.

Non fatevi fuorviare però dalla sua carismatica imponenza: sarà anche grande, grosso e (potenzialmente) cattivo, questo Signore, ma i veri protagonisti dell'originale gioco d'azione Codemasters sono altri. Piccoli, brutti e prolifici: si chiamano Serventi, e sono dei "simpatici" gremlin al servizio del suddetto Signore. Grazie a loro l'Overlord potrà ricostruire la sua Torre, saccheggiata dai soliti insopportabili Eroi senza macchia e senza paura, rendendola ancora più bella e Oscura di prima.

Per farlo, però, dovrà prima imparare a governare i suoi servizievoli Serventi nel modo che più si confà a un "cattivone" come lui, ovvero con imperiose levate di mano e inflessibile pugno di ferro. Pugno

> "Disincantata ironia in un mondo incantato simil-*Fable*"

di ferro che, dall'altra parte del monitor, servirà anche al giocatore per guidare materialmente i Serventi, con la mano destra impegnata in un anchilosante tour de force col mouse.

Se i movimenti dell'Overlord sono infatti demandati alla mano sinistra mediante la solita combinazione di tasti W-A-S-D, le manovre di gruppo dei Serventi affidati al suo comando vengono invece gestite interamente via mouse, che d'altra parte è responsabile anche della tradizionale rotazione dell'inquadratura nonché del livello di zoom della stessa. Un "conflitto d'interessi" che richiede un po' di pazienza per farci letteralmente il callo. Ma torniamo ai Serventi: tasto sinistro per lanciarli all'attacco, tasto destro per richiamarli all'ovile, entrambi contemporaneamente per passare al controllo diretto mediante il movimento del mouse del diabolico manipolo, che così facendo costituisce di fatto un'estensione del braccio armato dell'Overlord. Una volta presa confidenza con il particolare sistema di controllo, reso sicuramente più semplice dall'uso di un joypad dotato di due levette analogiche, "spazzare" i Serventi in giro per gli scenari di gioco è un vero spasso, gustandosi le

Il design dell'Overlord strizza l'occhio al "cattivone" fantasy per eccellenza: Sauron, il Signore degli Anelli.

CHE RAZZA DI SERVENTI!

Man mano che avanza nella sua avventura, l'Overlord recupera i nidi d'incubazione delle quattro razze di Serventi, i suoi fedeli schiavi demoniaci, richiamabili al proprio servizio attraverso gli appositi portali. Ma come scegliere la composizione della propria orda diabolica a seconda delle situazioni da affrontare? Semplicemente, assemblandola in base alle caratteristiche e alle abilità particolari di ciascun tipo di Servente, riassunte qui di seguito.

Serventi Marroni
I Marroni sono efficaci guerrieri, e possono utilizzare armi e armature dei nemici caduti.

Serventi Rossi
I Rossi sono immuni al fuoco, e lanciano fireball roventi dalla distanza contro i nemici.

Serventi Verdi
I Verdi sono immuni al veleno, e godono di un attacco stealth prendendo i nemici alle spalle.

Serventi Blu
I Blu sono immuni all'acqua, e sono in grado di curare e ristabilire i Serventi colpiti a morte.

FONDARE LA FONDERIA

Tra le ristrutturazioni delle sale e delle strutture della Torre Oscura che vengono progressivamente sbloccate recuperando particolari oggetti nel mondo di gioco, una delle più utili è sicuramente quella che permette di riportare finalmente a temperatura d'esercizio la Fonderia del castello. Grazie a quest'ultima è possibile forgiare armi, armature ed elmi sempre più potenti in cambio di un po' di denaro sonante ed, eventualmente, del sacrificio di qualche Servente. Le spade, le corazze e i cimieri così forgiati possono essere infatti infusi delle qualità fisiche ed elementali tipiche delle varie razze di Serventi, caratterizzandone la foggia e le statistiche d'attacco e difesa.

Alcuni nemici gestiti dall'I.A. che condividono lo stesso scenario si combattono tra loro, ma se li attaccate non esitano a rispondere.

SIGNORI IN GUERRA

Purtroppo non ci è stato possibile testare a fondo la modalità multigiocatore di Overlord, ma solo di dare un'occhiata alle relative mappe di gioco. Possiamo però anticiparvi che è prevista sia una modalità Cooperativa, in cui unire le rispettive orde contro i nemici computerizzati, sia un Versus mode, nel quale scatenare i propri schiavi combattenti contro il Signore avversario. Il dubbio è che, vista la gran quantità di Serventi che si trovano ad affollare lo schermo, il gioco multiplayer possa risultare un po' troppo confuso e caotico.

Le Succubus sono prosperose arpie che colpiscono dall'alto, ammaliando i Serventi con le loro grazie in evidenza.

Dal punto di vista dello stile rappresentativo, *Overlord* ricorda dannatamente *Fable* di Lionhead Studios.

IL JOYPAD SERVE(NTE)

Come riportato anche nel testo principale dell'articolo, una volta presa la mano il controllo dell'Overlord e dei suoi schiavetti via mouse e tastiera funziona discretamente. Per governare al meglio le "spazzate" dei Serventi si deve però ricorrere all'uso di un joypad dotato di due levette analogiche (come il 360 Controller per Windows), che mappa indipendentemente i movimenti del Signore su quella sinistra e le cariche dell'orda su quella destra.

loro esilaranti gag e i loro sardonici ghigni mentre mettono a soqquadro tutto quanto gli capiti a tiro, flora, fauna, oggetti... e nemici, naturalmente.

Disincantata ironia in un mondo incantato simil-*Fable*: è la parodia l'originale chiave espressiva scelta dagli sviluppatori per confrontarsi con la classica iconografia fantasy in cui i buoni, belli e giusti vincono sempre. E allora non sorprende che i brutali troll di *Overlord* aprano i combattimenti con sonori peti degni della loro mole abnorme, o che i teneri mezz'uomini tolkeniani si trasformino in aggressivi nemici da sconfiggere insieme all'improbabile hobbit oversize che li guida nelle vesti del primo boss del gioco. Il rovesciamento di ruoli e cliché è assolutamente gradito in un gioco come questo, così come lo era nel vecchio, indimenticabile *Dungeon Keeper*, al quale Triumph Studios si è evidentemente ispirato, anche se forse non abbastanza. Presto si scopre infatti che il ribaltamento di ruoli tanto promesso e sbandierato da *Overlord* si ferma spesso solo alle sterili battute, senza che il protagonista agisca o possa agire realmente da "cattivo" a tutto tondo. Certo, nel corso del gioco un po' di candide pecorelle le si fanno anche fuori, in qualche (rara) circostanza ci si può perfino schierare dalla parte dell'immorale "lato oscuro", ma si finisce ben presto per accettare di buon grado semplici(stiche) missioni commissionate da zotici qualunque pur di accumulare un po' d'oro e avanzare nella trama. Vi immaginate il grande Sauron abbassarsi a fare il fattorino? Insomma, la componente da gioco di ruolo di *Overlord* è davvero ridotta ai minimi termini, differenziandolo nettamente dal filone dei GdR classici, anche se sussistono punti in comune con i GdR d'azione in stile *Diablo*, che in alcune concitate fasi di gioco ricorda molto, almeno visivamente.

E poi la differenza fondamentale rispetto a un vero e proprio gioco di ruolo è un'altra: in questo caso l'Overlord con le sue (poche) armi fisiche e magiche non è l'unico, indiscusso protagonista, passando anzi spesso e volentieri in secondo piano rispetto agli irresistibili Serventi e alle loro selvagge scorribande. Queste ultime, innanzitutto, caratterizzano fortemente il gioco dal punto di vista grafico, evidenziando la solidità di un frame rate sufficientemente stabile per sopportare

ARENE SEGRETE

Le Segrete sono una delle prime parti della Torre Oscura che vengono riaperte dopo aver recuperato la gru necessaria a iniziare la sua ristrutturazione, e ospitano tutti i tipi di avversari incontrati dall'Overlord nel gioco fino a un dato momento, permettendogli di sfidarli in combattimento nell'apposita arena sotterranea.

ZITTO, BUFFONE!
La Torre Oscura, oltre al vecchio e caustico Servente che fa da consigliere al Signore sin dal breve tutorial che apre il gioco, ospita anche un fastidioso giullare che canta le lodi dell'Overlord standogli sempre tra i piedi. Per fortuna, è sempre possibile dagli un bel calcione, zittendolo... per qualche secondo.

"Lentezza" è una delle magie che l'Overlord può conquistare e utilizzare nel corso del gioco.

Alcune fasi di gioco possono risultare molto caotiche, con un sacco di personaggi sullo schermo, senza peraltro che il frame rate ne risenta particolarmente.

Generalmente, in presenza di avversari singoli pericolosi è bene unire le forze, dando una mano ai Serventi con la potenza dell'Overlord.

LA SIGNORA DELLA TORRE

Visto lo stato pietoso in cui versa la Torre Oscura del Signore all'inizio del gioco, una delle prime missioni che viene proposta all'Overlord è quella di trovarsi al più presto una Signora adatta a occuparsi della "casa". Senza rivelare troppo della trama del gioco, possiamo comunque sicuramente dire che il Signore della Torre Oscura si dedica anima (nera) e corpo alla ricerca della sua "bella", non accontentandosi nemmeno dopo averla trovata... Fatto sta che una mano femminile ci voleva proprio, consentendo tra l'altro al Signore di personalizzare la sua cupa dimora con ogni sorta di gadget e pezzo d'arredo. Rigorosamente gotico, s'intende.

il coreografico affollamento di poligoni antropomorfi che mette a ferro e fuoco lo schermo, tra esplosioni di colori e nuvole di effetti particellari. In particolare, una palette cromatica vivida quanto varia e un ottimo uso dell'illuminazione conferiscono a *Overlord* quel gusto fiabesco ma non troppo sdolcinato che ben si addice allo stile e al tono del gioco.

In secondo luogo, i fidi Serventi portano in dote al caro *Overlord* un prezioso corredo strategico, che ahimé viene sfruttato solo parzialmente dal gioco Triumph. La differenziazione dei Serventi in quattro razze e/o classi, ciascuna connotata da un particolare colore e da peculiari abilità, risulta indubbiamente preziosa in combattimento. Si possono reclutare nel proprio manipolo di soldati un numero qualunque di membri appartenenti a ciascuna classe, a patto di averla già sbloccata (riportando alla Torre il relativo "nido") e di aver incubato abbastanza Serventi (raccogliendo le relative anime aleggianti rilasciate dai cadaveri di particolari creature). Oltre a suddetto reclutamento, che può avvenire in qualsiasi momento attraverso i numerosi portali che si aprono nei vari scenari di gioco, è importante essere sempre pronti a schierare i Serventi sul campo di battaglia a seconda della particolare situazione tattica da affrontare.

Tipicamente, i muscolosi Serventi Marroni ingaggiano gli avversari con furiosi attacchi frontali, mentre i Verdi li sorprendono da dietro, i Rossi li bersagliano da lontano con le loro palle di fuoco e i Blu curano i compagni feriti, il tutto gestito in tempo reale dal giocatore. Il design dei livelli e dei nemici, compresi i boss di fine livello rappresentanti i sette vizi capitali, stimolano efficacemente il giocatore a utilizzare e combinare al meglio le caratteristiche belliche delle varie classi di Serventi nei combattimenti, che risultano quindi piuttosto vari e interessanti.

Purtroppo lo stesso non si può dire degli enigmi che costellano gli scenari di gioco, che tendono a essere poco fantasiosi ed elaborati nello sfruttamento delle abilità dei vari tipi di Serventi, limitandosi generalmente al solito, prevedibile "gira la ruota A per aprire la porta B", magari dopo aver superato un ostacolo elementale grazie ai Serventi che ne sono immuni.

Ed è proprio colpa di un level design non particolarmente pulito e ispirato, troppo "combattivo" e poco "enigmatico" che *Overlord* non riesce a essere "cattivo" come avrebbe potuto, risultando alla lunga ripetitivo nell'uso di Serventi potenzialmente capaci di ben altro. Siamo sicuri che Sauron, lui sì, avrebbe saputo spremerli a dovere, vero Tesssoro?

Marco Salvaneschi

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, GMC Lug 06, 8½
Un vero GdR d'azione à la Diablo ambientato tra i miti e le leggende dell'antica Grecia

Dungeon Keeper, GMC Giu 97, 9
Uno strategico/gestionale che consente di fare "il cattivo" per davvero, creando e comandando orde demoniache per i meandri di oscuri dungeon.

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Triumph Studios** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **0331/268811** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://it.codemasters.com/overlord**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Originale uso e controllo dei Serventi
- Combattimenti tattici e divertenti
- Dialoghi ironici, buffe animazioni

- Enigmi poco sviluppati
- Level design migliorabile
- Impossibile fare davvero i "cattivi"

Un gioco d'azione originale nell'introduzione dei Serventi, tanto coreografici nelle loro razzie quanto tattici nei combattimenti al fianco del Signore, che, da parte sua, non riesce a essere altrettanto eclettico, incisivo e spiritosamente "cattivo".

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	8	7	6	7	6

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Activision/id software ■ **Distributore:** Activision IT ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Set 04 9

DOOM 3

CHI è appassionato di videogiochi conosce *Doom*, il capolavoro che ha reso famoso un genere (quello degli FPS) che, nel corso degli anni, si è arricchito di numerosi titoli, più o meno validi.
Il primo amore, però, non si scorda mai, almeno per tutti coloro che hanno atteso per anni l'uscita di *Doom 3*.
Si tratta di un gioco che, a fonte di una struttura molto classica, è dotato di una solida sezione in single player e di un'ottima modalità online con cui sfidare altri intelletti umani in partite all'ultimo sangue. Il risultato è una mattanza senza pietà, dove riversare una valanga di piombo contro qualsiasi cosa si muova nelle tenebre della stazione spaziale in cui è ambientata l'intera vicenda.

Presso il sito ufficiale (**www. doom3.com**) è possibile reperire l'ultima versione della patch (la 1.3), mentre per scaricare Mod e mappe aggiuntive per le sfide in multiplayer basta accedere a uno dei tanti siti dedicati (per esempio **http:\\doom3. filefront.com**, in inglese). Per chi volesse ampliare ulteriormente l'esperienza di gioco è anche disponibile un'ottima espansione, venduta separatamente, chiamata *Resurrection of Evil*.

■ Gli effetti di luce sono ottimi. Peccato che si stia quasi sempre al buio.

Bello, impegnativo e angosciante, caratterizzato da un'ambientazione molto buia e labirintica. Vale il prezzo (ridotto).

■ **Casa:** Activision ■ **Distributore:** Activision IT ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Dic 05 8

X-MEN LEGENDS II: L'ERA DI APOCALISSE

SE c'è una cosa che i fumetti ci hanno insegnato è che i mutanti sono degli stilosi supereroi, impegnati a combattere contro i più pericolosi criminali.
Per questa ragione, i personaggi Marvel hanno ispirato numerosi film, cartoni animati e, naturalmente, videogiochi. *X-Men Legends II* è un GdR d'azione in cui si dovranno controllare un gruppo di 4 supereroi per volta, guidandoli fino alla sfida finale con il nemico supremo, Apocalisse. La trama è ben raccontata e, sebbene di stampo abbastanza classico, rappresenta un continuo stimolo ad avanzare nel gioco.

I personaggi, oltre a essere molto numerosi, sono anche ben curati: i loro poteri sono perfettamente replicati e presentano anche le loro peculiarità caratteriali. È anche possibile modificare la composizione del team per usufruire delle abilità di diversi mutanti.

Uno dei pregi più evidenti, però, è il sistema di controllo, che permette di effettuare i movimenti e gli attacchi con incredibile naturalezza. Molto valida anche la modalità multiplayer grazie a cui giocare con altri tre amici, controllando un personaggio a testa della squadra.

■ Durante la partita, si controlla un personaggio del team, mentre gli altri vengono affidati alla I.A..

La longevità non è uno dei suoi punti forti, ma *X-Men Legends II* è un gioco da non perdere per gli appassionati di GdR e supereroi.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS	
Athens 2004	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Black & White	€ 9,90
Command & Conquer Generals	€ 9,90
Commandos 2:	
Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3:	
Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Constantine	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Cycling Manager 5	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex 2	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitman 2:	
Silent Assassin	€ 9,90
Imperial Glory	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Medal of Honor: Allied Assault	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deadly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Questa volta, mi sono commosso!"

Two Worlds
BANNED.Neon
"Due spade bastano e avanzano!"

DEFCON
GMC.Homer
"Chi ha perso le chiavi di lancio?"

Colin McRae: DiRT
GMC.Pettinato
"È dura fare da navigatore a Papei"

Colin McRae: DiRT
GMC.Pape
"Tutte le mattine è un rally!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1)
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Trucchi: Apr 05/ EP1 Set 06
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona Gordon Freeman e tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate Un capolavoro per chi vuole sfidare l Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ Trucchi: Nat 05/Gen 07 ■ Demo: DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
■ Trucchi: Set 06 ■ Demo. Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO
Casa Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 06 Voto: 8½
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06
È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa EA Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa EA Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa Virgin Distributore Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido in fase di gioco risulta realistico ma un po difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 07
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Giu 06
L intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
■ Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall ultima versione del motore grafico di Unreal Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi ma resta qualche perplessità sulla I.A

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05 VOTO 8
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Trucchi. Nessuno ■ Demo: Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE 99 02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa Vivendi Distributore. Vivendi
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06
Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega Internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa THQ Distributore Halifax
■ Trucchi: Dic 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan" Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa THQ Distributore Halifax
■ Trucchi: Mag 07 ■ Demo: DVD Apr 07
L RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa JoWooD Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Mar 07 ■ Demo: Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa. Take 2 Distributore. Take Two Italia
■ Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I A. vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
■ Demo: DVD Giu 06 ■ Trucchi: Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
- **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
- **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
- **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
- **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
- **Trucchi:** Feb 06
- **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02-Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04 VOTO 8
Casa: Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
[illegible]
- **Trucchi/guida (CD/DVD):** Giu 06/Lug 06
- **Demo:** Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore CTO
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO
Casa Valve Distributore Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Kiactus — Avventure grafiche
1. The Moment of Silence
2. The Longest Journey
3. Black Mirror
4. Syberia
5. Broken Sword 2: The Smoking Mirror

JeffHardy — Avventure grafiche
1. The Longest Journey
2. Serie di Monkey Island
3. Post Mortem
4. Scratches
5. Dracula 2

romanceindurango — RTS
1. Company of Heroes
2. StarCraft
3. Red Alert 2
4. Pretorians
5. Blitzkrieg

pokepower — Migliore doppiaggio italiano
1. Splinter Cell
2. Max Payne
3. Delta Force: Black Hawk Down
4. Far Cry
5. Call of Juarez

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

LA STRADA PER BOLZANO

L'ultimo appuntamento degli Intel Friday Night Game prima della finale del 9 giugno!

Si è svolto in concomitanza con la XX Fiera Internazionale del Libro di Torino il terzo appuntamento della quarta stagione della ESL Pro Series, la "Serie A" del netgaming italiano. Dopo gli appuntamenti di Roma e Bologna, nella suggestiva cornice del Lingotto, il capoluogo piemontese ha fatto da teatro per l'ultimo Intel Friday Night Game prima della finalissima di Bolzano.

In un'apposita area, fornita di un grande wallscreen per permettere al numeroso pubblico presente di assistere agli incontri (tutte le gare erano trasmesse in diretta in streaming IPTV grazie a ProGaming.TV) e dotata di numerose postazioni equipaggiate con lo "stato dell'arte" per quanto riguarda l'hardware di gioco (desktop dotati degli originali chassis della serie Vento, dei dissipatori completamente in rame ASUS Silent Knight, delle schede video ASUS EN8800GTS PCI Express 16x con 320 MB di memoria e del nuovo processore Intel Core 2 Extreme QX6700), si sono incontrati alcuni dei più forti giocatori professionisti della ESL (Electronic Sports League) italiana.

Nella cinque giorni torinese si sono susseguite gare per tutte le specialità della Pro Series: *CounterStrike 1.6*, *CounterStrike Source*, *Call of Duty 2*, *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Starcraft: Brood War* e *Pro Evolution Soccer*. La stragrande maggioranza degli incontri, però, (alcuni dei quali erano aperti al pubblico per permettere a curiosi e appassionati di avvicinarsi a questa

Tutti gli incontri (e le premiazioni) sono stati trasmessi in diretta streaming IPTV da ProGaming.TV.

nuova e importante realtà del netgaming italiano) è stata rappresentata da semplici Show Match dimostrativi (come quello spettacolare di venerdì, a *PES*), che non hanno portato punti in classifica ai partecipanti. Unico incontro "ufficiale", valevole per il campionato italiano di *Starcraft: Brood War*, ha visto confrontarsi due compagni di squadra (del team "Inferno eSports SCBW"): il modenese Massimiliano Vivi (dal bizzarro nome di battaglia di "Sciacquati") e il torinese Stefano Pasqualin ("inF.aNaRChiSt").

La gara, in realtà, non ha offerto molte emozioni e la cornice casalinga non sembra aver particolarmente giovato al giocatore torinese, che si è visto imporre, in poco tempo, un umiliante 2 a 0. Un risultato, va detto, decisamente prevedibile: considerata la posizione in classifica di Vivi (quarto: ultima posizione disponibile per accedere ai play-off di Bolzano) e quella di Pasqualin (ottavo, ormai fuori dai giochi, ma che rischia la retrocessione nella prossima stagione), era difficile immaginarsi troppo agonismo

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@sprea.it

Crymania!

Un successo la prima edizione della LAN dei Cry.

Si è conclusa domenica 6 maggio la prima Crymania LAN, il LAN party organizzato dall'A.S. Cry (**www.associazionecry.net**) in quel di Busto Arsizio (VA), dentro i nuovissimi padiglioni di MalpensaFiere. L'organizzazione ha raccolto i complimenti di tutti i presenti, grazie alla simpatia e al coinvolgimento garantito dagli stessi Cry. Purtroppo, non c'è stato un gran numero di partecipanti, nonostante l'evento facesse anche parte delle qualificazioni WCG italiane. Chi ha vinto? Il clan N1, che ha letteralmente dominato sia il torneo di *Call of Duty 2*, sia quello di *Pro Evolution Soccer 6*.

sito di riferimento: **www.crymania.net**

Gli incontri ufficiali e gli show match erano preceduti da intense fasi di allenamento.

e nemmeno il premio partita deve aver ingolosito inF.aNaRChiSt, il quale ha ceduto in breve tempo il campo all'avversario.

La cronaca dei due incontri (la gara si è disputata alla meglio dei tre match, come da regolamento EPS) ha poco da segnalare, se non lo sconcertante attacco suicida degli Space Marine di Pasqualin (che nel primo incontro ha giocato con i Terran) contro gli Zerling di Sciaquati, che ha sguarnito le difese terrestri consegnando una facile vittoria a Vivi. Senza storia anche la rivincita, disputata tra due formazioni Zerg, che ha visto l'affermarsi della superiorità aerea di Vivi grazie a una miglior conduzione delle proprie Mutalische e dei propri Flagelli a danno degli impotenti Overlord di Pasqualin. Il giocatore torinese capitolava, così, in meno di dieci minuti, facendo storcere il naso al pubblico che si aspettava, legittimamente, un po' più di spettacolo.

Per Torino è tutto. Arrivederci a Bolzano.

Paolo Cupola GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento:
www.esl.eu/it

Non è mancata, nel parterre, una significativa presenza del gentil sesso.

Evento

PLAYEXPO

Ancora CPL World Tour in Italia. Vince Vicious!

Il forte sodalizio che lega Play.it e CPL ha prodotto un altro strabiliante risultato. Il CPL World Tour, manifestazione che nel 2005 ha ottenuto un successo eccezionale, è tornato in Italia! Anzi, è partito dal Bel Paese. La prima tappa di questa manifestazione itinerante si è tenuta dall'11 al 13 maggio a Verona, durante PlayExpo. Con la collaborazione di Verona Fiere, Play.it è riuscita a lanciare un nuovo appuntamento, per ora semestrale, con una fiera che parla solamente la lingua dei videogiochi. In questa edizione, oltre al suddetto torneo, Playexpo è stata teatro delle finali per le qualificazioni italiane agli ESWC, cioè la coppa del mondo dei videogiochi. Entrambi gli eventi sono stati disertati dalla maggior parte dei giocatori, complice anche la scarsità di informazioni sull'evento fornite dagli organizzatori. Pochissimi i partecipanti italiani in sfida per un posto a Parigi (teatro delle finali dell'ESWC) e pochissimi anche i giocatori del CPL World Tour, provenienti da tutto il mondo. Una buona notizia, però, c'è stata: a vincere il torneo di *F.E.A.R.* nella prima tappa di questo tour mondiale, portandosi a casa la bellezza di 8.000 dollari (circa 5.900 euro), è stata una vecchia conoscenza del netgaming italiano: Riccardo "Vicious" Zanocchio. Sebbene si giocasse su Xbox 360, Vicious, superstar del panorama degli sparatutto su PC, è riuscito a salire sul gradino più alto del podio, vincendo 2 a 1 la finale contro lo svedese Tronic. Grazie a questo risultato, Riccardo potrà anche partecipare alla finale, che avrà un montepremi di ben 300.000 dollari (220.600 euro, circa). Speriamo che questo risultato sia l'inizio di una positiva serie tricolore!

sito di riferimento
http://playexpo.teamplay.it

Vicious aveva già partecipato al CPL World Tour, edizione 2005. In quell'occasione, non vinse mai una tappa.

Freeware

HARMOTION

Asteroids e Xenon si fondono in un "armonico" sparatutto spaziale.

- **Sviluppatore:** Bottomless Pit Games
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 15 MB
- **Internet:** www.harmotion.org

SE provate un'irrazionale attrazione verso i metalli che si trovano allo stato liquido a temperatura ambiente, come il mercurio, allora *Harmotion* è il gioco che fa per voi.

Si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale orientato al multiplayer, ma con un tutorial introduttivo single player che ne spiega le semplici dinamiche. In poche parole, il giocatore può contare su quattro tipi differenti di astronavi in grado di scomporre, ognuna in modo diverso, gli agglomerati di metallo liquido che levitano verso di loro, riducendoli a ipnotici blob fluttuanti in stile *Asteroids*. La sostanza rosa liberata nel processo può essere raccolta per aumentare il punteggio e il proprio volume di fuoco, mentre i punti interrogativi esplosivi che vagano per lo schermo garantiscono bonus a sorpresa quali missili teleguidati e il sistema di "matchmaking" per organizzare partite multigiocatore.

Un modo bizzarro ma funzionale, quest'ultimo, per trovare avversari compatibili con il livello di abilità dimostrato durante la fase single player preliminare.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file auto-installante **Harmotion-Setup.exe**.
2. Lanciate il file **Harmotion-Setup.exe** per far partire l'installazione automatica del gioco.
3. Eseguite il gioco dal menu **Start > Programmi > Harmotion**.

VERDETTO ★★☆☆☆

Un gioco colorato, che miscela in modo originale elementi tratti dalla lunga tradizione degli sparatutto classici.

L'armonia grafica di *Harmotion* è notevole, soprattutto in movimento.

Circuito per TrackMania United

STUNT MASTER

Semplicemente, il circuito più facile mai realizzato.

- **Sviluppatore:** Andree
- **Genere:** Gioco di guida
- **Dimensioni:** 39 KB
- **Internet:** http://snipurl.com/1d2fc

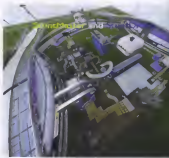
I momenti più appaganti di *TrackMania* non sono quelli in cui si derapa a 300 all'ora attraverso impossibili tornanti o quando s'inanella l'ennesima sequenza di giri della morte.

Dite la verità, non è molto più divertente schiantarsi irrimediabilmente, superando le barriere e perforando un cartellone pubblicitario solo per atterrare tra nuvole di fumo e scintille primi al traguardo? E allora accogliete a braccia spalancate questo circuito assemblato dal prode Andree, pronto a regalarvi una serie d'incidenti spettacolari orchestrata con assoluta maestria. Tutto quello che dovete fare è premere testardamente sull'acceleratore e godervi lo spettacolo di rampe, salti e scorciatoie imboccate a tutta velocità per portarvi sempre e invariabilmente a incidenti dai quali sembra impossibile riprendersi, e che invece supererete uno dopo l'altro, sino ad arrivare all'agognato traguardo. Non certo in perfetto stato, ma sicuramente senza fiato!

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **[PF] StuntMaster and StuntDriver.Challenge.Gbx**.
2. Copiate il file **[PF] StuntMaster and StuntDriver.Challenge.Gbx** nella cartella **TrackMania United\Tracks\Challenges**.

VERDETTO ★★☆☆☆

Un add on piccolo piccolo, per un tracciato che è un puro spettacolo di progettazione, seppur non esattamente "interattivo".

Un circuito che fa sentire sulle montagne russe solo a guardarlo, figuriamoci a girarci sopra.

Mod per Doom 3

DUCK NUKEM FOUR FEATHERS

Niente Duca, solo un grosso pollo spennacchiato.

- **Sviluppatore:** Brian Trepanier
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 344 MB
- **Internet:** http://doom3.filefront.com

IL motto che da sempre campeggia sulle confezioni di molti sparatutto in prima persona è qualcosa del tipo "non potete sapere chi o cosa vi aspetta dietro il prossimo angolo".

"Sarà un terrorista, o molti alieni", rispondono gli smaliziati giocatori di oggi. Beh, *Duck Nukem Four Feathers*, un'ambiziosa quanto spiazzante total conversion di *Doom 3*, può vantarsi di rispettare per filo e per segno il motto sopra citato. Può esserci, cioè, davvero di tutto ad aspettarvi dietro il prossimo angolo del gioco, sia esso un enorme cane umanoide, piuttosto che un soldato con una bianca testa rotante; un giornale di dimensioni maggiorate, come un orribile alieno a forma di cervello pronto a inseguirvi tempestandovi di peti.

Un Mod a dir poco fuori di testa, insomma, che vede come protagonista un personaggio altrettanto fuori di testa, ovvero un cappone ormai divenuto troppo grosso per osare perfino svolazzare. Situazioni al limite del paranormale, venti bizzarri livelli inediti, armi e mostri più strani che mai: avete abbastanza fegato per provare *Duck Nukem*?

INSTALLAZIONE

1. Aggiornate *Doom 3* alla **versione 1.3** o superiore (**www.doom3.com**).
2. Scaricate l'archivio **trepaningsducknukemfourfeathers060606.rar** ed estraetelo nella cartella principale di **Doom 3**.
3. Lanciare il gioco e selezionare *Duck Nukem* dal **menu Mod**.

VERDETTO

★☆☆☆☆

Se avete davvero il coraggio di dare una chance a *Duck Nukem*, sappiate che lo fate esclusivamente a vostro rischio e pericolo!

Dietro gli angoli di *Duck Nukem* può esserci di tutto, ma davvero di tutto.

Mod per Supreme Commander

MOD SUPREMI

I primi Mod per il seguito spirituale di Total Annihilation.

TUTTI quelli tra voi abbastanza "navigati" da aver giocato a *Total Annihilation*, il gioco da cui *Supreme Commander* ha tratto maggiore ispirazione, ricorderanno certamente della valanga di Mod nati intorno a quello strepitoso RTS, con qualcosa come 2.000 unità inedite aggiunte a quelle originali da un'orda di modder ispirati.
Lo stesso sta iniziando ad accadere anche per il recente capolavoro di Gas Powered Games.
Eccovi le prove!

AIRBORNE ENGINEERS

Una semplice, ma gradita novità. Ovvero, un tipo di ingegnere aggiuntivo, che costa un po' di più per essere prodotto, lavora un filo più lentamente, ma – incredibile – è in grado di volare! Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dymu**.

HOLYFLAME AEON FLAMING CZAR

Un'interessante Mod che aggiunge una super arma aliena alternativa, che sgancia uno sciame di devastanti mini-bombe al napalm. Utile, ma non certo indispensabile. Disponibile all'indirizzo: **snipurl.com/1dymv**.

CAMPAIGN MAPS

Alcune mappe multiplayer sono semplici mappe single player ripulite da script e I.A.. *Campaign Maps* offre proprio questo, ovvero le mappe single player originali di *Supreme Commander* proposte in salsa multigiocatore. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dymw**.

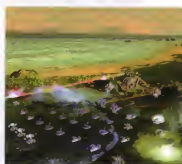
AMPHIBIOUS BUILDINGS

Di solito, strutture ed edifici vengono eretti sulla terraferma. *Amphibious Buldings* permette, però, di rendere anfibie suddette costruzioni, introducendo una variabile in più nelle già complesse meccaniche di gioco. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dymx**.

EARTH CONQUEST

Invece di combattere su un anonimo pianeta alieno, perché non farlo sulla nostra abituale (e abituata) cara madre Terra? Ecco un Mod che ce lo consente, anche se la scala e le proporzioni non sono esattamente quelle corrette. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dymy**.

MODULAR DAMAGE

Questo Mod, non ancora completo a dir la verità, accresce ulteriormente l'approccio simulativo di *Supreme*

Commander permettendo la disattivazione individuale delle armi e degli scudi delle unità prima che esplodano. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dyn0**.

Mod per Dawn of War

TYRANID MOD 0.4

La Crociata Oscura si fa ancora più alienante.

- **Sviluppatore:** Tyranids Mod Team
- **Genere:** RTS multiplayer
- **Dimensioni:** 30 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/1dyq9

NON c'è dubbio: i Tiranidi sono la migliore razza aliena mai immaginata e descritta. Una sciamante piaga chitinosa e telepatica che investe in pieno l'universo fantastico di "Warhammer 40.000".

Giocatori e fanatici di mezzo mondo hanno supplicato Relic per tre anni abbondanti, affinché implementasse questa specie in *Dawn of War*. Ma nulla è successo. Almeno finora. E certo non grazie agli sviluppatori ufficiali, ma piuttosto per merito di un piccolo team di modder, che ha finalmente inserito l'ineguagliabile razza aliena nel gioco dotato dell'espansione *Dark Crusade*.

In realtà, *Tyranid Mod* è stato pubblicato qualche tempo fa, ma con solo un paio di unità parzialmente funzionanti. Nell'ultima versione disponibile del Mod, i Tiranidi sono invece una vera razza in tutto e per tutto, con le proprie strutture, tecnologie e armamenti da brivido. Un paio di unità non sono ancora complete, ma tutte le restanti sono ottimamente animate, stupendamente modellate e meticolosamente pitturate... volevamo dire texturizzate.

Come razza, i Tiranidi uniscono il numero e la prolificità degli Orki alla devastante potenza delle Orde del Caos. Nessuna unità o struttura tiranide necessita di energia per alimentarsi, quindi non c'è davvero motivo per spendere molto tempo intorno al campo principale. Al contrario, le truppe tiranidi hanno bisogno di espandere voracemente i confini del territorio e impossessarsi di abbastanza punti per moltiplicare il proprio numero. Una volta raggiunto il limite di unità, poi, ci sono dozzine di potenziamenti per rendere i soldati sempre più forti, veloci e mortali. Relic, ora non ha davvero più scuse dietro cui nascondersi: si deve riscattare creando i suoi Tiranidi per *Dawn of War 2*, e non se ne parli più! GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Il Mod di razza (tiranide) per *Dawn of War* che tutti aspettavano da tempo immemore è finalmente completo!

Le animazioni delle unità tiranidi vantano alcune mosse finali a dir poco truculente.

INSTALLAZIONE

1. Oltre a *Dawn of War*, il Mod richiede anche la presenza dell'espansione *Dark Crusade*.
2. Scaricate il file auto-installante del Mod denominato **tyranidmod04.exe** (eventualmente anche quello relativo alla **patch 0.401**).
3. Lanciate il file **tyranidmod04.exe** per installare il Mod grazie all'installer automatico.

Dove gli sviluppatori non osano spingersi, arrivano gli appassionati: ecco a voi le orde tiranidi in tutto il loro agghiacciante splendore!

Mod per Oblivion

MODULAR OBLIVION ENHANCED

The Elder Scrolls *alla carta.*

- **Sviluppatore:** ThePOSTALdude
- **Genere:** GdR single player
- **Dimensioni:** 40 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/1dyqc

I difetti imputabili al maestoso *Oblivion* sono ormai stati corretti dalle centinaia di Mod disponibili sulla Rete. Se, però, vi preoccupa il fatto che per trovarli e applicarli al gioco ci vogliano intere settimane di ricerca e lavoro, GMC vi offre una soluzione semplice e immediata.

Modular Oblivion Enhanced è una completa suite di Mod scaricabili e applicabili separatamente al capolavoro Bethesda, così da correggerne e modificarne, di volta in volta, gli elementi voluti, lasciando inalterati tutti gli altri.
Tra le moltissime modifiche previste, per esempio, il problema dell'auto-livellamento è affrontato in maniera duplice: svincolando dal livello d'esperienza raggiunto dal vostro personaggio sia il tipo dei mostri incontrati, sia le caratteristiche delle armi e degli oggetti conquistati e raccolti.

Poi, è finalmente possibile entrare nell'affascinante mondo di Cyrodiil prima che l'Imperatore venga ucciso, senza essere subito incanalati a forza nella missione di gioco principale, con tutte le inedite conseguenze narrative e di giocabilità che questo comporta.

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere *Oblivion* aggiornato alla **versione 1.1.511**. Notate che la compatibilità con l'espansione *Shivering Isles* non è garantita.
2. Scaricate i file d'archivio con l'estensione **.7z** del Mod che interessano.
3. Estraete su disco fisso i file del Mod modulare appena scaricati nella cartella **Oblivion/Data**, e attivate le modifiche che vi interessano nella schermata apposita, all'avvio del gioco.

Un fantastico Mod modulare per modificare in profondità, ma con precisione, gli aspetti di *Oblivion* che non vi piacciono.

La licantropia è una delle esperienze rese possibili da *Modular Oblivion Enhanced*.

Mod senza veli

COME MOD LI HA FATTI

Sotto il vestito (videoludico), niente.

SECOND LIFE

Generalmente, i Mod "osé" applicati ai giochi multiplayer mettono a nudo solo i personaggi gestiti dal client del giocatore, senza disturbare la visione degli altri utenti. Ma *Second Life* è un po' più democratico, permettendo a tutti di modificare l'aspetto del proprio alter ego con ipertrofici muscoli a vista, e di mostrare all'intera comunità online le proprie nuove adamitiche fattezze. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dyqf**.

MORROWIND

La creazione e la distribuzione di una piccola patch che consente di denudare i personaggi di *Oblivion* è cosa nota, sebbene le nudità così mostrate non siano certo lo stato dell'arte. Molto più interessanti e ben fatte sono, invece, quelle messe a nudo dal Mod *Better Bodies* per il predecessore *Morrowind*, vantando una cura maniacale per i dettagli fisici di tutte le razze presenti nel gioco. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dyqg**.

SIN EPISODES

Nel caso della graziosa protagonista che appare in *SiN Episodes*, la nudità sembra più uno stato naturale, che una modifica imposta, tanto che in una sequenza cinematica appare già virtualmente nuda, coperta soltanto da un bikini striminzito. Ma neanche questo bastava all'estroso modder che ha svestito la prosperosa Elexis anche di quel poco che copriva le sue generose forme. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dyqh**.

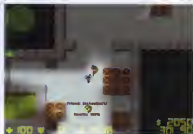
COUNTERSTRIKE SOURCE

Una versione "come mamma l'ha fatta" della splendida Alyx era più che pronosticabile, ma il ricorso alla chirurgia plastica tramite il famoso *Gorry's Mod* non è la sola imbarazzante esperienza di modding cui la bella di *HL 2* è stata sottoposta, volente o nolente. Tanto che il suo modello poligonale "nudo e crudo" è stato anche importato in *CS: Source* in qualità di ostaggio da salvare. Disponibile all'indirizzo: **http://snipurl.com/1dyql**.

Mod per CounterStrike

CONTRATTACCO A COUNTERSTRIKE

Come battere l'inflazione galoppante grazie a cinque Mod gratuiti.

L'attivissima comunità di *CounterStrike* ha sempre sfornato Mod a getto continuo per il gioco di Valve, ma da quando gli sviluppatori hanno introdotto nello sparatutto multiplayer il cervellotico sistema di prezzi dinamico per gli armamenti, i server traboccano letteralmente di modalità alternative create dagli utenti. Per sfuggire all'inflazione, che colpisce spietatamente molte delle armi favorite dei giocatori di mezzo mondo, non c'è rifugio migliore che qualche Mod su misura, siano essi giochi single player offline o nuove modalità multigiocatore online.

CS 2D

Tipo: Gioco a sé stante
Internet: www.cs2d.com

Un mix bizzarro, ma affascinante, tra le indiavolate sparatorie di *CS* e uno stile di gioco con visuale dall'alto in stile *Chaos Engine*. Tutti gli elementi videoludici fondamentali di *CounterStrike* sono presenti, ma grazie alla prospettiva a volo d'uccello non esistono coperture sicure da cui sbirciare, e il cecchinaggio non è molto efficace quando la visibilità è ridotta a pochi metri.

CS DM

Tipo: Modalità di gioco
Internet: http://snipurl.com/1[illegible]pc

Una componente chiave del gameplay di *CounterStrike* è il fatto che morire nel gioco ha delle conseguenze tangibili. Vediamo un po' cosa succede rimuovendole. In *CS DM*, il respawn è istantaneo e si possono utilizzare sempre le armi favorite, rendendo le carneficine ancora più frenetiche e decisamente più spensierate. E magari anche più longeve, applicando questa modalità di gioco anche ad altri Mod.

CSS SCI-FI

Tipo: Mod single player
Internet: http://sni[illegible]url.com/1blrs

Questo Mod richiede l'installazione preliminare del *S-mod 38*, visto che fa uso del suo ampio arsenale, dalle armi più spartane a quelle più tecnologiche, importando le forze ribelli e Combine di *Half-Life 2* nel contesto di combattimento di *CounterStrike: Source* insieme a commando semi-trasparenti, élite saltellanti, cecchini e zombi a go-go.
Dato che anche i vostri nemici sono equipaggiati con le poderose armi tipiche del *S-mod*, non è raro morire sul colpo, pur se l'implementazione del bullet time dovrebbe consentirvi di durare un po' di più nelle arene di gioco. Trattandosi di un Mod single player, poi, è sempre possibile salvare la posizione ed eventualmente ricaricare.

INSTALLAZIONE

1 A meno che non gestiate voi stessi un server, non vi serve scaricare manualmente gran parte dei file relativi ai Mod citati.

2 Semplicemente, cercate quel server di gioco che nella propria denominazione contengono una o più sigle, come **CSSRPG** o **CSSDM**.

3 *CounterStrike: Source* sarà così in grado di scaricare automaticamente il client del Mod cercato, installando contestualmente anche eventuale materiale extra, come le relative mappe di gioco.

GUN GAME

Tipo: Modalità di gioco
Internet: http://gungame.counter-strike.com

S'inizia il gioco con la solita pistola d'ordinanza, ma invece di comprare le altre armi, ve le dovrete guadagnare a suon di frag. Ogni tre uccisioni si accede all'arma di potenza direttamente superiore, sia essa lo shotgun, una mitraglietta, un fucile d'assalto o da cecchino. Una volta entrati in possesso di tutte le armi da fuoco, si passa al coltellaccio da Rambo, con cui uccidere un'ultima volta e vincere così la partita.

CSS RPG

Tipo: Modalità di gioco
Internet: htt[illegible]://css[illegible].sourceforge.net

"Livellamento" a tutto spiano! Ogni frag, esplosione o disinnesco delle bombe garantisce un certo numero di punti esperienza, da spendere nell'accrescimento delle statistiche del personaggio o nell'acquisizione di nuove abilità mentre si cresce di livello. Come dice il titolo del Mod, quindi, *CSS RPG* unisce il fascino della crescita del personaggio tipica dei giochi di ruolo al solido gameplay di *CS: Source*.

Total Conversion per BF 2142

FIRST STRIKE

I campi di battaglia di BF 2142 ospiteranno presto delle Guerre davvero Stellari.

Gli Stormtrooper imperiali potranno disporre di diversi armamenti, tutti fedeli all'originale cinematografico.

I Ribelli potranno contare anche sulle agguerrite pulzelle per sgominare l'Impero.

- **Sviluppatore:** FSDev Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Gioco richiesto:** Battlefield 2142
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.firststrikemod.com

UNO dei punti deboli di *Battlefield 2142* è, probabilmente, lo scenario di gioco. Laddove l'episodio originale garantiva una coerente atmosfera bellica, mantenendosi fedele ai mezzi e alle battaglie della Seconda Guerra Mondiale, *2142* risulta un coacervo un po' confuso e poco ispirato di ambienti, mezzi ed equipaggiamenti futuristici.

Ma a tutto c'è una soluzione: in questo caso, basterebbe realizzare una total conversion per *BF 2142* che lo immerga in un mondo fantascientifico decisamente più carismatico e credibile. E cosa c'è di più carismatico di "Guerre Stellari"? Ecco, quindi, che il team di sviluppatori di *First Strike* si è messo al lavoro riprendendo le idee del vecchio Mod "stellare" *Galactic Conquest* per il primo *Battlefield*, non solo per realizzare un semplice sequel, ma anche e soprattutto per donare a *2142* l'atmosfera bellica che merita.

Il Mod in corso di realizzazione si focalizzerà sulla Guerra Civile Galattica, ripromettendosi di ricreare le più memorabili scene di combattimento viste al cinema, come la battaglia sui ghiacci di Hoth, quella sulla luna boscosa di Endor o il mitico assalto all'altrettanto mitica Morte Nera. Da quest'ultima anticipazione s'intuisce che il Mod includerà, quindi, anche eccitanti "dogfight" tra caccia e combattimenti spaziali tra navi madri. Tra le astronavi disponibili, ci saranno numerosi tipi di caccia X, Y, A, B, ed E-Wing dal lato dei Ribelli e i vari modelli di TIE-Fighter dalla parte dell'Impero, oltre a shuttle, navette, incrociatori e via discorrendo. Sulla superficie dei pianeti, invece, secondo la missione giocata, troverete i classici AT-AT, AT-ST, AT-PT, i Landspeeder e le Speeder Bike, a disposizione di Ribelli e StormTrooper imperiali inquadrati nel sistema a classi di *Battlefield 2142*. Quindi, aspettatevi Stormtrooper d'Assalto, Spie Bothan, Ufficiali Mon Calamari e Scout Trooper in ricognizione, per esempio.

Non ci saranno, invece, i cavalieri Jedi, perseguitati dall'Imperatore e da Darth Fener e ridotti a poche unità nel periodo in cui è ambientato *First Strike*. Peccato. Visto tutto il lavoro svolto finora dagli sviluppatori, avremmo preferito aspettare ancora un po' pur di avere modo di vestire i mistici panni (e soprattutto imbracciare le mitiche spade laser!) dei maestri Jedi. Vuol dire che resterà qualcosa da inserire in una futura versione di *First Strike*, una total conversion che promette di essere una vera forza anche senza Yoda, Obi-Wan e compagnia!

GIOCHI COMPUTER

In un Mod ispirato a "Guerre Stellari" potevano mai mancare gli iconografici camminatori imperiali? Certo che no!

Aggiornamento per City of Heroes/City of Villains

ISSUE 9: BREAKTHROUGH

Avventure, invenzioni e aste per super-eroi e super-criminali!

Nelle "case d'asta" sarà possibile vendere al miglior offerente le proprie invenzioni, nonché trovare oggetti particolari per il nostro eroe.

L'università è il luogo in cui gli eroi possono completare un "tutorial" che spiega loro come utilizzare le nuove "invenzioni" introdotte nel gioco.

NON SOLO INVENZIONI

La issue 9 non aggiunge solo capacità artigianali per i giocatori, ma introduce anche una nuova "Task Force" (un'avventura particolarmente lunga e complicata) per altissimi livelli, centrata sul personaggio di Statesman (solo per gli eroi, quindi solo per chi segue il cammino della legge in Paragon City), nonché un nuovo incontro con il personaggio di Hamidon (sia per gli eroi, sia per i super-criminali), una delle minacce più terribili che la città abbia mai conosciuto.

- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Genere:** MMORPG
- **Gioco richiesto:** *City of Heroes*
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** www.cityofheroes.com

ANCHE i MMORPG, come tutti i principali generi videoludici, sono caratterizzati da alcuni cliché che vengono ripetuti nel tempo. Uno di questi è la possibilità, per i giocatori, di seguire carriere artigianali, creando oggetti particolarmente potenti da vendere ad amici e colleghi d'avventura.

City of Heroes, il gioco di ruolo online di super-eroi, si discostava nettamente da questa tradizione, e non presentava la possibilità per i partecipanti di creare alcunché: l'unico scopo di un eroe di Paragon City era sconfiggere il crimine e salvare gli innocenti. La filosofia di *CoH*, insomma, è sempre stata molto diversa. Gli sviluppatori di Cryptic Studios, però, sembrano aver fatto marcia indietro su questo piano e ora le cose sono cambiate.

Chiunque abbia un account funzionante di *City of Heroes* o della sua "controparte malvagia" *City of Villains*, lanciando l'applicazione vedrà il collegamento al "patch server" richiedere un aggiornamento voluminoso, che verrà scaricato e installato automaticamente e gratuitamente. Tale aggiornamento, chiamato *Issue 9: Breakthrough* (la nona patch di migliorie gratuite), infatti, darà modo a tutti di partecipare a sessioni d'asta in cui vendere e comprare "invenzioni". Per riuscire a realizzare una di queste invenzioni saranno necessarie due cose: una "ricetta", cioè il progetto vero e proprio, nonché gli elementi da combinare tra loro. Entrambi questi requisiti si possono acquisire in avventura, sconfiggendo nemici. Una volta ottenuti progetto ed elementi, sarà sufficiente cliccare sulle icone nella finestra delle "invenzioni" per ottenere pezzi di costume completamente nuovi, poteri temporanei unici, potenziamenti per i super-poteri già posseduti, oggetti di equipaggiamento con caratteristiche peculiari, e via di questo passo.

È vero che, anche nei fumetti, c'è una lunga tradizione di inventori super-eroistici, basti pensare a Mr. Fantastic dei Fantastici Quattro oppure a Iron Man. È altresì vero, però, che la stragrande maggioranza degli eroi cartacei non si occupa di queste cose. Non ci si aspetta, insomma, che Wolverine indica un'asta per vendere un paio di mutandoni nuovi del suo costume ai colleghi... Non tutti, quindi, hanno apprezzato questo allineamento del gioco agli altri titoli online, anche se nulla vieta a un giocatore di ignorare tali aggiunte e limitarsi a seguire le avventure combattendo i super-criminali.

GIOCHI COMPUTER

GENERE: MMORPG

Espansione

LINEAGE II: INTERLUDE

Una nuova espansione per Lineage II *spalanca le porte a interessanti sviluppi.*

I fabbri permettono di potenziare le armi con nuovi bonus, che variano dalle statistiche di base ad abilità inedite.

Primeval Isle, popolata da creature non proprio amichevoli, offre nuove sfide e oggetti da scovare.

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** NCsoft
- **Distributore:** DDE
- **Provato su:** Ago 04, 6
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 800 MHz 384 MB RAM, Scheda 3D 32 MB 8 GB HD Connessione Banda Larga, *Lineage II* Windows 98 non supportato
- **Internet:** http://eu.lineage2.com

LA politica di NCsoft è encomiabile: espansioni gratuite per chi è in possesso del titolo originale, *Lineage II*, e paga il canone per giocare sui server ufficiali.

Dopo i cinque aggiornamenti facenti parte di *The Chaotic Chronicle*, ognuno dei quali ha aggiunto peculiarità al gioco, è il momento di *Interlude*. Questa espansione conclude il primo capitolo e dà inizio a *The Chaotic Throne*, che con i prossimi sviluppi promette novità importanti.

Il genere dei MMORPG è in forte espansione ormai da qualche anno e *Lineage II* ha conquistato, anche grazie al suo predecessore, un posto d'onore in Corea del Sud a fronte di un successo limitato in Nord America ed Europa. *Interlude* non cambia le carte in tavola, però apporta delle gradevoli aggiunte, a cominciare da Primeval Isle: una nuova zona popolata da dinosauri, che vi ricorderà il film "Jurassic Park". L'isola, dedicata a giocatori di livello molto alto, offre nuove avventure e ospita la tana di Sailren, uno spietato raid Boss. Inoltre, è ora consentito sfidarsi a duello: il classico uno contro uno e una modalità a squadre, che permettono di scontrarsi senza incorrere nelle penalità del sistema giocatore contro giocatore (PvP). È un'aggiunta di contorno non rivoluzionaria, che permette di divertirsi senza timore, ideale per testare il proprio personaggio, ma forse arrivata un po' in ritardo.

Una delle novità più gradite riguarda il sistema di potenziamento delle armi. I fabbri, presenti nella maggior parte dei villaggi, possono aumentare gli attributi di spade e affini solo se di grado C o superiore (le armi ottenibili dal quarantesimo livello in poi). I materiali necessari sono le Life Stones, oggetti saccheggiabili dai mostri, e le Gemstones C acquistabili dagli appositi mercanti.

Immancabili le nuove abilità, più di 50, dedicate però ai giocatori di alto livello. Una di queste è lo Swoop Cannon, una micidiale arma dei Nani impiegabile solo durante gli assedi e in grado di fare strage tra le file nemiche. Le Shadow Weapons, anch'esse introdotte in *Interlude*, sono armi speciali a durata limitata. Completando alcune particolari missioni (quest), riceverete per ricompensa dei coupon che serviranno proprio ad acquistarne una. Questo ultimo aspetto e il sistema dei duelli sono le novità principali dedicate ai giocatori meno esperti.

Interlude, dunque, mette altra carne al fuoco per gli utenti navigati dotati di un personaggio competitivo da usare nelle guerre e negli assedi (la parte migliore del gioco); non offre, però, particolari stimoli per potenziali nuovi giocatori, anche alla luce della lenta progressione tra i livelli e della ripetitività insita nella struttura del gioco.

GIOCHI COMPUTER

Un'espansione che accontenta i giocatori più accaniti, senza però offrire motivazioni sufficienti per chi vuole cominciare a giocare a *Lineage II*.

LINGUA E SERVER

Esattamente come *Lineage II* e le sue precedenti espansioni, *Interlude* è disponibile solo in lingua inglese.
Per godere appieno del gioco, dunque, occorre conoscere la lingua di Albione. Non è presente un server totalmente italiano, ma ci sono 2 server europei affiancati a quelli USA (più numerosi). I giocatori italiani non mancano, ma vi troverete spesso a confronto con persone di diverse nazionalità.

THE CHAOTIC THRONE

Con l'arrivo di *Interlude* e la chiusura del "ciclo" *The Chaotic Chronicle*, inizia una nuova avventura. *Lineage II*, grazie alle sue numerose espansioni, è in continuo mutamento. Avete appena letto cosa offre *Interlude* e già ci sono novità dietro l'angolo: le prime notizie riguardanti le future espansioni della saga *The Chaotic Throne* sono già state diffuse. La più eclatante è l'annuncio di una nuova razza, i Kamael: molto carismatici e dotati di una singola ala, avranno accesso anche a nuove classi. Sul sito ufficiale coreano (**www.lineage2.co.kr**) è già presente la pagina di presentazione con varie illustrazioni.
NCsoft è intenzionata a migliorare ulteriormente il proprio titolo: la sua struttura non è graditissima a molti videogiocatori occidentali, ma gli appassionati devono aspettarsi succulente novità.

Crea un nuovo tracciato per

TRACKMANIA UNITED

Un nuovo circuito assemblato con l'editor incluso nel gioco.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *TrackMania United* (l'editor è integrato nel gioco).
- Una connessione Internet, per fare l'upload della mappa e metterla a disposizione degli altri giocatori (opzionale).

RISORSE

- Sito ufficiale del gioco: **www.tm-united.com**
- Forum (in inglese): **www.tm-forum.com**
- Tracciati extra: **www.tm-exchange.com**
- Skin extra per le auto: **www.trackmania-carpark.com**

STUDIO PRELIMINARE

1 Certo! Come in tutte le cose, prima di produrre qualcosa di proprio è sempre meglio studiare quanto c'è a disposizione, cui eventualmente ispirarsi evitando, però, di copiare spudoratamente. Fate, dunque, tutti i giri che vi servono tra le varie modalità di gioco, per crearvi un'idea precisa sulla realizzazione dei tracciati, sulle caratteristiche di ogni singolo pezzo di circuito e su come sono assemblati.

MORFOLOGIA DELLO SCENARIO

2 Dopo aver studiato diligentemente, è tempo di passare all'azione per realizzare il vostro originale progetto. Una volta aperto l'**editor**, scelto lo **scenario** e il **momento del giorno** nei quali correre, vi troverete davanti a un paesaggio piuttosto piatto e brullo. Cliccate sull'icona in basso contrassegnata dal numero **1**: grazie agli elementi così visualizzati protete alterare la **morfologia** dello scenario di gioco.

PARTENZA E ARRIVO

3 Per creare un tracciato adatto alla modalità gara di *TrackMania United*, la prima cosa da fare è posizionare un blocco di **partenza** e uno d'**arrivo** (accessibili selezionando il gruppo di icone numero **2** e quindi il sottogruppo numero **1**). Posizionati partenza e arrivo, collegateli con una lunga strada piana e curvilinea a piacere. Dev'essere solo una traccia, quindi non preoccupatevi ora di renderla interessante.

CREAZIONE DEI TUNNEL

4 L'inserimento e il posizionamento dei **tunnel** all'interno del tracciato può essere complicato, visto che non è così facile allineare le parti superficiali e interrate del circuito. Ricordate che con il tasto **W** si attiva e disattiva la **visuale sotterranea**, mentre una comoda **griglia tridimensionale** può essere attivata dal menu degli strumenti apribile cliccando sull'**icona del martello** sulla sinistra dello schermo.

PERSONALIZZAZIONE DEL TRACCIATO

5 A questo punto, è ora di aggiungere un po' di pepe al vostro tracciato, perché a nessuno piace una noiosa e sicura passeggiata a quattro ruote. Inserite una manciata di **baratri**, una serie di **segmenti contorti**, **curve sospese** e, in generale, tratti che impegnino l'abilità e la memoria del giocatore per essere superati. Attenti però: un tracciato interessante difficilmente coincide con una pista frustrante.

BISOGNO DI VELOCITÀ

6 La prossima mossa è posizionare praticamente ovunque i fenomenali **segmenti di "boost"**, ovvero quelli che accelerano vorticosamente l'andatura passandoci sopra. E non preoccupatevi troppo se tale accelerazione sarà davvero gradita ai futuri giocatori: se ciò avverrà, tanto meglio; se invece così non fosse, per una volta i piloti proveranno l'originale ebbrezza di spingere più sul pedale freno, che su quello dell'acceleratore.

TEST DEL CIRCUITO

7 Giunti a questo punto, è cosa saggia provare il tracciato finora realizzato, per rendersi conto in prima persona di cosa va e di cosa non va. Cliccate sull'**icona dell'automobilina** in basso a sinistra e iniziate pure il vostro giro di prova. Memorizzate i pezzi noiosi, quelli troppo rettilinei e le curve esageratamente prevedibili. Se inerpicarsi su una rampa è poco eccitante, tagliatela pure e metteteci un bel salto!

SCENOGRAFIA A BORDO PISTA

8 Bene, ora siete pronti per decorare un po' il tracciato con **elementi scenografici** puramente superflui, ma molto d'atmosfera. Selezionate l'**ultimo gruppo** di elementi tra le icone in basso e notate come le strutture disponibili dipendano dal tipo di scenario selezionato all'inizio. Nel caso abbiate scelto il deserto, un bell'arco roccioso a cavallo della pista non potete proprio farvelo mancare.

PICCOLO SPAZIO, PUBBLICITÀ

9 Qualunque **cartello pubblicitario** decidiate d'inserire come scenografia, sappiate che è totalmente personalizzabile. Cliccate sull'**icona del secchio di colore** in basso a destra, per selezionare l'immagine da mostrare su di essi, magari delle **foto** caricate direttamente dal vostro archivio personale. Attenzione, però, a non inserire niente di compromettente o capace di distogliere l'attenzione dalla strada.

VELOCITÀ DEL SUONO

10 Sostituire la musica d'accompagnamento è solo un'opzione facoltativa. Ma se volete farlo, ecco spiegato come. Innanzitutto, convertite i vostri **file audio** in formato **Ogg**, quindi inseriteli nella cartella **Gamedata\Skins* cartella dello scenario scelto al punto 2***. Nota bene: tutti gli scenari hanno delle cartelle dai nomi riconoscibili tranne quello desertico, che fa riferimento alla cartella "Speed".

TEMPI SUL GIRO

11 Una volta soddisfatti del lavoro svolto, cliccate sull'**icona con la bandiera** sulla sinistra per "convalidare" il circuito e la sua effettiva fruibilità dall'inizio alla fine. I **tempi** corrispondenti alle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo sono fissati con qualche secondo di ritardo rispetto al vostro miglior giro, quindi impegnatevi per realizzare almeno un giro (quasi) perfetto!

TRACCIATO IN RETE

12 Ciò che vi rimane da fare, a questo punto, è dare in pasto il vostro capolavoro ai piloti professionisti della Rete eseguendo l'**update** tramite l'apposita opzione. Non preoccupatevi troppo delle critiche che potreste ricevere, e non demoralizzatevi se un giocatore di qualche angolo sperduto del mondo straccerà il vostro record sul giro di una decina abbondante di secondi. Potrete sempre vendicarvi su un vostro nuovo tracciato inedito...

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Alberto Falchi

Fabcar rFactor 1.2

Gli appassionati delle competizioni americane hanno finalmente un nuovo "giocattolo" a disposizione, grazie ai ragazzi del team Players Virtual Garage. *Fabcar rFactor* trasporta i piloti virtuali sui circuiti delle gare del campionato Grand AM, in particolare seduti al volante di due affascinanti Porsche Fabcar: la numero 58 e 59, della scuderia Brumos.
È possibile selezionare il tipo di upgrade da installare sulla vettura, scegliendo fra l'originale, il DP Performance Package e il Proton Performance Package, nonché il tipo di chassis (aperto o chiuso). Il circuito di Daytona (non l'ovale: di quello viene ripresa solo una parte) è veramente ben riprodotto, e la versione 1.2 introduce gli ottimi suoni presi (con autorizzazione) dal Mod "PCC2005 Porsche". Da provare senza remore!

- **Gioco Richiesto** rFactor
- **Sito di Riferimento** http://teamplayers-virtualgarage.com/

GPLPS GPL INSTALLER

La simulazione di Papyrus *Grand Prix Legends*, pur vecchia di quasi dieci anni, riesce ancora a tenere incollati ai monitor moltissimi giocatori. Il problema è che installarla adesso implica un lungo processo di applicazione di patch e di aggiornamenti vari, richiedendo tempo e pazienza. Finalmente, esiste una soluzione al problema: recatevi all'indirizzo **http://gplps.org/wb/pages/projects/gpl-installer/gpl-installer-downloads.php,** scaricate il file e lanciatelo per un'installazione e aggiornamento fulmineo, che non richiede alcun intervento da parte dell'utente. Finita l'installazione, avrete tutte le patch fondamentali, i nuovi circuiti e le auto della GPLEA, i suoni più recenti e addirittura il supporto al Force Feedback, funzionante senza altri interventi. Per funzionare, questo Mod ha bisogno del CD originale del gioco, da cui verranno estratti i file necessari.

- **Gioco Richiesto** GP Legends
- **Sito di Riferimento** http://gplps.org/wb/pages/projects/gpl-installer.php

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

IL SECONDO RAGNAROK

Il mercato dei videogiochi in Giappone è quasi totalmente dominato dalle console, ma esiste una realtà interessante di titoli per PC, soprattutto online.

INVIATO DAL GIAPPONE

Da questo mese, GMC ha un inviato in Giappone! Jonti Davies guiderà i nostri lettori tra le meraviglie e le mostruosità dei giochi PC del Sol Levante.

TETRIS = VITA

Tetris sta per andare online in Giappone, ma non si tratta di una delle solite versioni multiplayer del celebre puzzle-game. *Tetris Online Japan* (in questo momento in fase di beta testing) sarà un portale online progettato per proiettare i suoi visitatori in attività di shopping e sociali – il tutto con uno sfondo a blocchettoni ruotanti ispirato al *Tetris* originale. È una mossa molto interessante in una nicchia di mercato che, in Giappone, è per ora ben poco sfruttata. Al momento, non si hanno notizie di una versione europea, ma tenete d'occhio la homepage www.tetrisonline.co.jp per saperne di più.

Tetris Online tenta di conquistare gli utenti online del Giappone.

IL Giappone è storicamente legato ai computer, come dimostra la diffusione, a metà degli Anni '80, di sistemi home computer quali l'MSX e il NEC, che in Europa hanno avuto molto meno successo. Tuttavia, i giochi online hanno conosciuto una certa diffusione nel Sol Levante con un sensibile ritardo rispetto al resto del mondo.

Non sappiamo bene se la colpa sia stata più delle esose tariffe dei provider Internet giapponesi o della intrinseca timidezza di questo Paese, ma solo negli ultimi anni qualcosa si è mosso nel settore multiplayer. E con una certa ironia, considerando l'atavica rivalità con Seul, il gioco online più diffuso in Giappone è coreano: *Rognorok Online*, che i lettori di GMC conoscono bene grazie al client allegato l'anno scorso a un numero della rivista.

Al momento, il mondo online giapponese è in subbuglio proprio perché è stata aperta l'open beta del seguito, *Rognorok Online 2*, agli inizi dello scorso maggio (chiunque può iscriversi alla beta, anche se dobbiamo avvertirvi che il sito e il gioco sono solo in coreano, al

L'incredibile successo di *Ragnarok Online* sta per crescere esponenzialmente con la beta del seguito, prevista per inizio giugno (per ora solo in coreano).

momento: **www.ragnarok2.co.kr**). Forse, l'immenso successo di *RO 2* in Giappone è spiegabile considerando l'ampia ispirazione che trae dalla cultura nipponica: un'evidente prova di questa spinta "filo-giapponese" è data dal fatto che Gravity Corporation, lo sviluppatore di *RO 2*, ha recentemente ingaggiato la compositrice nipponica Yoko Kanno per la colonna sonora del suo nuovo MMORPG. Yoko ha lavorato sulle musiche di titoli molto conosciuti (almeno in Giappone) come *Romonce of the Three Kingdoms* e *Unchorted Woters*.

Anche altri sviluppatori giapponesi stanno muovendosi nell'inesplorato territorio online, come per esempio Capcom. La software house di Osaka sta per

Forte delle vendite multi-milionarie (l'ultima versione è per console PSP), *Monster Hunter* sta per approdare al mondo PC.

pubblicare una versione multiplayer per PC di *Monster Hunter*, la fortunata saga per console. Il gioco sembra spettacolare dal punto di vista della grafica, e dato che la giocabilità si basa sull'esperienza maturata attraverso diverse incarnazioni su console, siamo abbastanza sicuri che non deluderà né i fan di vecchia data, né i nuovi giocatori.

Purtroppo, al momento non è stata annunciata una versione europea (o americana) di *Monster Hunter Frontier Online*. Tuttavia, se non vi spaventa giocare con i testi in giapponese, potete acquistarlo cercando su siti come Amazon.co.jp (ricordando di spuntare "In English" per effettuare ricerche più comprensibili) non appena il gioco verrà lanciato in Giappone, il 14 giugno. Buona caccia!

Capcom chi?

Capcom è nata nel 1979 come produttore hardware (il nome originale era "Japan Capsule Computers"). Benché Capcom sia focalizzata nella creazione di giochi per console, negli ultimi tempi sta guardando con occhio sempre più interessato il mondo PC. *Monster Hunter Frontier Online* è un caso più unico che raro, dato che si tratta di un titolo prodotto specificatamente per PC. Quasi tutti gli altri prodotti Capcom sono, infatti, delle conversioni da console, come è il caso di *Resident Evil 4* (per cui è uscita una patch molto interessante, di recente) e *Lost Planet*, di cui parliamo in questo numero a pagina 38. Alcune voci di corridoio danno quasi per certa la conversione per PC di *Devil Moy Cry 4*!

Mondi virtuali

I SIGNORI DEL CINEMA

Tutti possono provare a gestire una grande casa di produzione, puntando su attori e pellicole vere, grazie all'Internet Movie Database Browser...

L'Italia sarà patria di 56 milioni di commissari tecnici della nazionale, ma anche quando si parla di cinema tutti gli appassionati sembrano avere le idee chiare su cosa "farebbero loro se...".

Mentre tali discussioni, il più delle volte, non escono dal bar in cui ci si ritrova dopo avere visto un film, l'idea di creare giochi che applichino al meraviglioso mondo delle star i principi del "Fantacalcio" si sta diffondendo in Rete sempre di più. "In fondo", argomentano alcuni, "fare un buon film è questione di riuscire a formare la squadra giusta di attori, sceneggiatori, tecnici e maestranze, affidata a un buon regista e quindi sospinta da un pizzico di fortuna".

È davvero così facile? Uno dei punti di riferimento dei cinefili di tutto il mondo, l'Internet Movie Database Browser (**www.imdb.com**), consente oggi a tutti di mettere alla prova il proprio fiuto da produttore. Intitolato *Fantasy Moguls*, il gioco è un "browser game" gratuito che, come unica condizione, richiede la conoscenza della lingua inglese.

Ogni giocatore è a capo di una società di produzione cinematografica e inizia la partita in possesso di un budget di 100 milioni di dollari virtuali. La competizione può essere contro fino a 50 amici, organizzati in quella che viene definita una "lega privata", oppure contro avversari di tutto il mondo nelle leghe pubbliche. L'obiettivo è di essere lo studio che ha ottenuto i maggiori risultati al termine di una "stagione cinematografica", un periodo corrispondente a tre mesi di tempo reale.

Per giocare a *Fantasy Moguls* basta registrarsi gratuitamente sul sito dell'Internet Movie Database Browser.

Esistono due versioni di *Fantasy Moguls*. La più semplice, intitolata *Box Office Moguls*, ha come unico obiettivo di essere la casa che ha realizzato i maggiori profitti al termine della stagione in corso. All'inizio della partita, ogni giocatore seleziona un gruppo di film che intenderà "produrre", e ogni dollaro che essi guadagneranno nel mondo reale (unicamente sui mercati americano e canadese) conterà a favore del suo profitto virtuale finale.

Gli autentici appassionati di cinema saranno interessati alla versione avanzata, ovvero *Ultimate Movie Moguls*. In questa variante, gli incassi raccolti da un film non saranno l'unico fattore che determinerà il suo "successo": influiranno anche la qualità (misurata attraverso la media dei voti assegnatigli dagli utenti dell'IMDB), il riscontro internazionale e la "media degli incassi per cinema in cui la pellicola è stata proiettata"; quest'ultima potrebbe indicare che un film distribuito in un numero limitato di copie ha riscosso un successo tale, che i cinema erano stracolmi. Per ogni conseguimento ottenuto dalla propria scuderia di pellicole, lo studio virtuale otterrà dei punti che, sommati alla fine dei tre mesi, indicheranno chi tra i giocatori avrà saputo unire, al fiuto per il successo al botteghino, quello per la qualità.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA E COSTI

Fantasy Moguls **richiede una buona familiarità con la lingua inglese, oltre a una conoscenza almeno discreta del mercato cinematografico americano. L'iscrizione è gratuita e può essere fatta direttamente dalla home-page dell'Internet Movie Database Browser (www.imdb.com). Per giocare, è necessario fornire un indirizzo e-mail valido.**

Esperti in azione

Un altro gioco online dedicato agli "esperti" di cinema è Hollywood *Stock Exchange* (www.hsx.com). I protagonisti sono sempre attori e pellicole reali, ma questa volta il giocatore, sempre partendo con un capitale virtuale, compra e vende le loro "azioni". Pensiamo che un attore sia sottovalutato, ma che le prossime pellicole dimostreranno il suo potenziale? Acquistiamo le sue azioni a un prezzo basso e, se tutto andrà bene, le vedremo salite. Riteniamo che un grosso "blockbuster" farà flop? Se siamo in possesso di azioni sarà meglio venderle subito, così da evitare di vederle crollare una volta che la pellicola non otterrà il riscontro previsto. Ovviamente, se ci sbaglieremo sarà peggio per noi. Il gioco, completamente gratuito, è unicamente in inglese, ma ha il vantaggio, rispetto a *Fantasy Moguls*, di poter essere giocato anche da soli.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

MAELSTROM

Modalità trucchi

Le dure battaglie da vivere nel nuovo strategico di Codemasters sono tutto meno che facilmente accessibili, per cui potrebbe capitare presto di sentire la necessità di qualche rifornimento in più. La truppa di GMC è sempre disponibile quando si tratta di fornire qualche aiutino extra, per cui vi basterà digitare nella schermata di gioco (salvo dove diversamente indicato) i seguenti codici per ottenere subito i comodi vantaggi descritti qui sotto:

CODICE	EFFETTO
feedme	Aggiunge 1.000 punti a tutte le risorse
ihavethepower	Configura il Livello Eroe a 6
conquerearth	Scrivendo questo codice nella schermata di selezione della Campagna si sbloccano tutte le missioni del gioco
iwinagain	Permette di vincere istantaneamente la missione in corso

INFERNAL

Modalità trucchi

Se nei tetri corridoi di *Infernal* avete trovato troppo spesso dei nemici in grado di rendere la vostra vita un inferno, vi basterà tornare al menu del gioco premendo il tasto **Esc** e digitare nella schermata uno dei seguenti codici. Se avrete scritto correttamente la password, quando rientrerete nel gioco vero e proprio premendo nuovamente **Esc**, troverete attivi gli effetti relativi a quel trucco. Attenzione però, non c'è un segnale che attesti il corretto inserimento dei trucchi, per cui se riprendendo la partita non noterete dei cambiamenti, dovrete ripetere la procedura. I seguenti codici risentono della differenza tra caratteri maiuscoli e minuscoli:

CODICE	EFFETTO
ifmdamage	Aumenta il quantitativo di danno causato dalle armi
ifdaura	Cambia lo stato dell'aura su "Infernal"
ifuammo	Aumenta al massimo le munizioni
ifgdgun	Permette di aggiungere all'inventario una pistola extra
ifgplasma	Permette di aggiungere all'inventario la pistola al plasma

Non importa quanto ci proveranno, grazie alla pistola al plasma riuscirete a prendervi cura di ogni avversario presente in *Infernal* con pochi colpi.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Modalità trucchi

Dalle battaglie fantascientifiche di *Maelstrom* all'universo fantasy di *Heroes of Annihilated Empires*. Anche in questo caso, qualche battaglia potrebbe essere un po' troppo difficile, ma non c'è nulla di cui preoccuparsi. Innanzitutto, premete il tasto **Invio** in qualsiasi momento della partita per attivare la finestra di scrittura dei messaggi. Dopo di che, digitate la parola **INVIO**, tutta composta da lettere maiuscole, per attivare la modalità trucchi. Ora premente nuovamente il tasto **Invio** e divertitevi a inserire i seguenti codici per rendere la vostra vita più agevole. Attenzione, però: affinché i trucchi funzionino, le parole devono essere digitate correttamente, in quanto risentono della differenza tra caratteri maiuscoli e minuscoli.
Vi basterà premere il tasto **Invio**, per ottenere i benefici desiderati:

CODICE	EFFETTO
GiveMoney *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete godere di un'aggiunta nei vostri forzieri di una somma pari alla cifra inserita
GiveExpa *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete fornire al vostro eroe un aumento dei punti di esperienza pari al numero inserito
fastupg	Permette di effettuare migliorie istantanee alle vostre strutture
slowupg	Riporta la velocità di apprendimento delle migliorie al valore standard
treasure	Permette di ottenere 50.000 pezzi di ciascuna risorsa
farseer	Permette di rivelare l'intera mappa
beasts	Permette di sistemare a proprio piacimento unità

Grazie ai nostri trucchi per *Heroes of Annihilated Empires*, sarete onnipotenti sin dai primi momenti di gioco.

A dispetto della grafica spartana, *Space Empires V* è dotato di una profondità di gioco invidiabile e voi potrete spadroneggiare in tutte le galassie con i nostri codici.

sul campo di battaglia premendo il tasto **P**

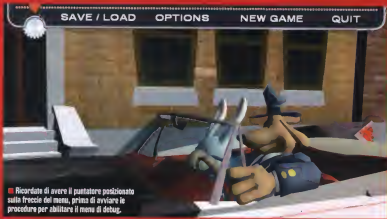
Punti statistica illimitati per ciascuna missione
Quando riuscirete a ottenere una pozione che vi consentirà di ottenere un bonus permanente ai vostri punti statistica per il livello, potrete portare al massimo il valore di quella caratteristica (per esempio la Resistenza) per l'intera durata della missione. Ecco come fare: andate nell'inventario e cliccate sulla pozione che desiderate per selezionarla. Mettete il gioco in pausa e cliccateci sopra nuovamente per assumerla. Noterete che non verrà eliminata dall'inventario, per cui continuate a selezionarla e a farla bere al vostro eroe, fintanto che non raggiungerà il massimo punteggio possibile per quella caratteristica. Abbandonate la pausa e il gioco sarà fatto. Questo trucchetto si può ripetere per tutte le tipologie di pozioni, anche se, sfortunatamente, l'effetto delle stesse finirà non appena terminerete la missione.

SPACE EMPIRES V

Modalità trucchi
Per usufruire dei trucchi in *Space Empires V* bisognerà, innanzitutto, impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera. Andate nella schermata **Opzioni Internazionali e della Lingua** dal **Pannello di controllo**. Scegliete la tabella **Lingue** e, successivamente, cliccate su **Dettagli**. Ora selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di Ctrl, Shift di sinistra e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. Iniziate una nuova partita, passate, con la combinazione di tasti selezionata, al layout americano, quindi premete il tasto ****. Sullo schermo apparirà una scritta **Cheat Codes:** con un cursore lampeggiante. Scrivete il codice che volete attivare e premente nuovamente **** per goderne l'effetto.

CODICE	EFFETTO
money	Aggiunge 100.000 punti ai forzieri del vostro impero
research	Aggiunge 100.000 punti alle risorse del vostro impero
intel	Aggiunge 100.000 Punti intelligenza
viewallcombats	Tutti i combattimenti vengono mostrati su schermo
restoresupplies	Tutte le navi del giocatore hanno le caratteristiche al massimo
allplayershuman	Tutti gli imperi presenti nella partita sono sotto il controllo del giocatore umano
repair	Permette di riparare la navicella selezionata prima dell'inserimento del trucco
alltech	Il giocatore di turno in quel momento ha accesso a tutte le tecnologie
allempseen	Il giocatore di tumo in quel momento ha visto tutti gli imperi
allsysseen	Il giocatore di tumo in quel momento ha accesso a tutti i sistemi solari
omni	Il giocatore di turno in quel momento diventa onnipresente in tutti i sistemi solari
viewalldesigns	Permette di ottenere le navi e le armi degli eserciti rivali
showstats	Mostra le statistiche dell'oggetto selezionato
collisiongrid	Mostra le griglie di collisione nelle battaglie
nomaint	Le strutture del vostro impero non hanno più bisogno di lavori di manutenzione

Sam & Max Episode 1: Culture Shock

Modalità Debug
Quei due burloni di Sam & Max sono recentemente tornati in azione sui monitor dei nostri PC, con il loro humor e i loro enigmi strampalati. Proprio per la logica "particolare" che bisogna applicare nel risolvere le situazioni più spinose, non tutti riescono a portare a termine la prima avventura di questo dinamico duo. Nel caso vi trovaste nella stessa situazione, non disperate, ma tenete premuto **Ctrl**, **Shift** e il tasto **D**, mentre fate un doppio clic sulla freccia del menu in alto a sinistra sullo schermo. Come per magia, entrerete all'interno del menu di debug del gioco, che vi permetterà di raggiungere istantaneamente qualsiasi ambientazione del gioco e di ottenere all'interno del vostro inventario tutti gli oggetti.

Ricordate di avere il puntatore posizionato sulla freccia del menu, prima di avviare le procedure per abilitare il menu di debug.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 924321 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Provvederemo alla sostituzione del CD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Azione

LOST PLANET

Lo sparatutto venuto dal freddo in prova sui vostri PC.

NEL CD

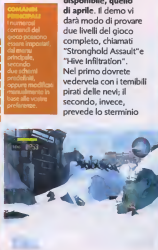
DOPO il successo riscosso su Xbox 360, il gelido sparatutto di Capcom si appresta a invadere i nostri monitor, con le sue ambientazioni glaciali e suggestive e con il suo folle carico di azione.

Le due versioni dimostrative del gioco contenute all'interno del DVD demo permettono di provare *Lost Planet* sia agli utenti provvisti di schede che supportano le DirectX 10, le più moderne, sia a quelli ancorati alle DirectX 9 (sul CD 1 è contenuto solo il demo DX 9). Nel secondo caso, **dovrete accertarvi di aver scaricato dal sito Internet www.microsoft.com l'ultimo aggiornamento disponibile, quello di aprile**. Il demo vi darà modo di provare due livelli del gioco completo, chiamati "Stronghold Assault" e "Hive Infiltration". Nel primo dovrete vedervela con i temibili pirati delle nevi; il secondo, invece, prevede lo sterminio di tutti i nemici Akrid e vi metterà subito a bordo di una VS (ossia Vital Suit), uno dei potenti esoscheletri metallici che si comandano nel corso dell'avventura. Il sistema di controllo è ben calibrato ed è stato ripensato per l'accoppiata mouse/tastiera, quindi non fatevi scrupoli e tuffatevi nel gelido pianeta perduto di Capcom. Ricordate: ogni nemico ucciso lascia a terra una macchia di calore, da raccogliere per resistere ai morsi del freddo. Di conseguenza, non avrete tempo per bighellonare, e dovrete continuare a muovervi, uccidere e raccogliere. E non perdete la ricca anteprima di *Lost Planet* a pagina 38!

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COMANDI PRINCIPALI
I numerosi comandi del gioco possono essere impostati, dal menu principale, secondo due schemi predefiniti, oppure modificati manualmente in base alle vostre preferenze.

Casa: Capcom
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c/10, Windows XP/Vista

NOTE [illegible] LA [illegible]
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni** scorrete l'elenco fino a trovare **Lost Planet Trial DX9** (o **DX10**, secondo l'installazione scelta) e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione

■ Sia che abbiate una scheda che supporta le DirectX 10, sia che abbiate un PC meno aggiornato, *Lost Planet* sarà una gioia per gli occhi.

RTS

THEATRE OF WAR

Un biglietto per il teatro più tattico e violento della Storia.

Se pensate che gli RTS ispirati alla Seconda Guerra Mondiale siano tutti uguali, allora dovete provare il demo di *Theatre of War*. Si tratta di uno strategico in tempo reale, ma impostato più sul canoni della serie di *Total War*, che non su quelli dei vari *Command & Conquer* e *Age of Empires*.

Non c'è raccolta di risorse, non ci sono basi da costruire e unità da addestrare. Ci sono solo battaglie storiche, in cui ogni uomo è fondamentale e la strategia la fa da padrona. Il tutto si svolge in mappe enormi per gli standard del genere, tanto che è necessario capire subito quale sia il modo migliore per disporre le proprie truppe e per ordinare gli attacchi. Detto questo, *Theatre of War* ha un ritmo particolarmente lento e ragionato ed è dotato di un'interfaccia ricca di opzioni, ma non esattamente immediata. Dopo aver installato il demo, avrete modo di affrontare le prime missioni d'addestramento (sufficienti a capire i fondamenti del gioco) e di cimentarvi in una battaglia vera e propria. Insieme alla recensione a pagina 106, questo demo vi farà capire facilmente se *Theatre of War* è quello che cercate o se è un po' troppo complesso e macchinoso per i vostri gusti. Se necessario, prima di lanciare il demo potrete modificarne le impostazioni selezionando, dal menu **Start**, **Programmi\Battlefront\Theatre of War Demo\Configure Theatre of War Demo**.

COMANDI PRINCIPALI
La strategia e l'uso del mouse, anche in questo caso vanno a braccetto.

Casa: 1C Company
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Battlefront\Theatre of War Demo\Uninstalla Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

La missione proposta dal demo è impostata sul livello di difficoltà "veterano" e vi darà filo da torcere.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Dalle invasioni di pollame ai viaggi intercontinentali da vincere a suon di solari: la sezione shareware del DVD di questo mese accontenta tutti i gusti, mischiando titoli dal sapore classico, ma con un pizzico di ironia, ad altri decisamente innovativi e ispirati. Sarà difficile smettere di giocare a *Peggle Deluxe* o porre fine allo sterminio di galline offerto da *Chicken Invaders 2*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Il DVD di questo mese contiene un fondamentale tool per creare dei contenuti personalizzati per *Oblivion*, che divide lo spazio dedicato ai Mod con un eccellente add on per *Richard Burns Rally* e con una sostanziosa raccolta di materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC: *Vietcong 2* (mappe, patch, manuale in italiano, due editor e le copertine in formato CD/DVD)

Finalmente un nuovo video per l'attesissimo FPS multiplayer *Team Fortress 2*, accompagnato da un filmato dedicato all'espansione di *Medieval II – Total War*. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol di *PES*, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@sprea.it.

Simulatore di vela

32ND AMERICA'S CUP: IL GIOCO

Nadeo accantona i "trackmaniaci" e pensa ai velisti virtuali.

L'ultimo episodio della serie *Virtual Skipper*, che pone in risalto la trentaduesima Coppa America, è finalmente arrivato su PC, pronto a divertire tutti gli appassionati di barche a vela, siano esse reali o virtuali. Questo demo permette di seguire il tutorial, scoprendo tanto il semplice sistema di controllo, quanto i rudimenti della navigazione, e di cimentarsi in una regata singola, sfidando a colpi di fiocco e spinnaker l'Intelligenza Artificiale. Se siete dei completi neofiti vi basterà impostare la direzione della barca cercando di sfruttare al meglio il vento, tenendo conto che la freccia colorata vicino al natante diventa verde solamente quando si è adottata l'andatura migliore. Fidatevi, non serve aver frequentato corsi di skipper, e con un filo di pratica riuscirete a domare la rosa dei venti e a saggiare tutte le potenzialità di questa accessibile simulazione. Il demo è disponibile solo nella modalità giocatore singolo.

COMANDI PRINCIPALI
Per guidare le vostre imbarcazioni tra i flutti, sarà sufficiente ricorrere al fidato mouse e alla tastiera

Casa: Nadeo
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\32nd America's Cup – Demo\Disinstalla 32nd America's Cup - Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i componenti

Avventura horror

PENUMBRA OVERTURE

Un demo da brividi lungo la schiena per non farvi dormire la notte.

Questa insolita avventura grafica è nata come demo di un motore fisico e poi è stata sviluppata fino a diventare un gioco completo. La versione dimostrativa proposta vi permetterà di vivere i primi, angoscianti, momenti di *Penumbra: Overture*, per toccare con mano la paura e, allo stesso tempo, scoprire quanto possa essere efficace l'implementazione di un buon motore grafico all'interno di una "normale" avventura grafica. Se non volete fare una pessima fine, non fissate troppo i nemici mentre siete nascosti: il personaggio andrà nel panico e tutti si accorgeranno della vostra presenza! All'interno della cartella in cui avrete installato il gioco, troverete anche il manuale in italiano in formato pdf. Una volta terminata l'esecuzione del demo, se il vostro PC è connesso a Internet, si aprirà automaticamente il sito ufficiale del gioco, da cui sarà possibile acquistare la versione completa dell'avventura.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
SPAZIO – Salta
MAIUSC – Corsa
CTRL – Abbassati
PULS. SIN. MOUSE – Interazione
PULS. DX. MOUSE – Esamina/Lancia oggetti
F – Accendi/Spegni torcia

Casa: Lexicon Entertainment
Requisiti: CPU 1 GHz, 265 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Programmi\Penumbra\Episodio 1 Demo\Disinstalla Penumbra Overture Ep1 Demo** e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Puzzle game/GdR

PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS

Un mix esplosivo: gioco di ruolo e puzzle game.

In occasione dell'arrivo sulle console portatili (DS e PSP) di *Puzzle Quest*, D3 Publisher ha reso disponibile un demo del gioco, da provare su PC. Il titolo in questione, a nostro avviso, è davvero meritevole di attenzione e la sua pubblicazione su Xbox Live ci lascia ben sperare (nonostante le smentite) nello sviluppo di una versione completa anche per PC. *Puzzle Quest* è uno splendido misto fra un puzzle game e un GdR. Gli incontri con i vari nemici si vincono a suon di magie, da lanciare in base al tipo di Mana raccolto. Quest'ultimo è disponibile in quattro colori, corrispondenti alle sfere di energia da abbinare, a gruppi di tre o più, sulla griglia di gioco, in stile *Bejeweled*. Il demo proposto, in inglese, è in versione per single player e si interrompe non appena il personaggio avrà raggiunto il settimo livello di esperienza. Da provare assolutamente.

COMANDI PRINCIPALI
Si gioca interamente con il mouse, indispensabile per spostare con un clic le sfere sulla griglia di gioco e per lanciare gli incantesimi.

Casa: D3 Publisher
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Black Puzzle Quest Demo\Uninstall Puzzle Quest Demo** e seguite la procedura automatica per avviare la disinstallazione, selezionando la voce **Remove** e accettando la rimozione di tutti i componenti. Per completare la disinstallazione, accettate di riavviare il computer

Avventura grafica

SAM&MAX EPISODE 6 BRIGHT SIDE OF THE MOON

Si conclude la nuova stagione di avventure dello strampalato duo.

Il sestetto di avventure dedicate ai folli investigatori creati da Steve Purcell giunge all'ultimo atto, ed è un tripudio di citazioni. A partire dall'illustre omaggio musicale presente nel titolo, *Bright Side of The Moon* saluterà con la solita dose di umorismo e follia tutti i personaggi che hanno popolato le precedenti avventure di Sam & Max. Questa volta, i nostri eroi finiranno addirittura sulla Luna: chissà che non riescano a recuperare il senno una volta per tutte! Noi, ovviamente, speriamo di no e restiamo in attesa di una nuova serie di avventure. Il demo, in versione inglese, propone le prime battute dell'avventura e non permette il salvataggio della partita. Per sbloccare (previo pagamento) la versione completa è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata iniziale del demo. Per leggere la recensione del gioco completo, andate a pagina 102.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è l'ideale per orientarsi nel mondo delle avventure grafiche

Casa: Telltale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 265 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max – Bright Side of the Moon\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Gli altri demo

RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB

Genere: RTS
Casa: Deep Silver
Requisiti: CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

Versione di prova dell'espansione *Rush for the Bomb* per lo strategico militare *Rush for Berlin*. Il demo, single player, mette a disposizione la quinta missione della campagna tedesca, che prevede la difesa della propria posizione dagli attacchi alleati sul fium Ebro. La versione completa dell'espansione, recensita sul numero scorso di GMC, prevede dodici missioni per ciascuna delle due campagne (tedesca e alleata), nonché la presenza di nuove ambientazioni come la Norvegia, la penisola iberica e le Baleari.

FRONTE DEL BASKET 2

Genere: Simulazione di pallacanestro
Casa: Idoru
Requisiti: CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

Demo del secondo gioco ufficiale dedicato alla pallacanestro italiana, con tutte le squadre del campionato 2006/2007. Una volta avviato, potrete scegliere se acquistare la versione completa (è richiesta la connessione a Internet) o provare la versione dimostrativa, della durata di sessanta minuti. Nel corso di questa ora di gioco, avrete a disposizione tutte le opzioni previste dal gioco completo, compresa una vasta scelta di palazzetti. Le partite possono essere affrontate secondo tre livelli di difficoltà e la durata dell'incontro varierà, in base alla preferenza, da due a dieci minuti.

FRONTE DEL BASKET 2

RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB

Driver

AMD/ATI CATALYST – NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.4
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Regcleaner
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.30
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 1 Il client internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Winzip 10.0
NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR 3.62
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

RICHARD BURNS RALLY UPDATE 4

Un add on imperdibile per la famosa simulazione di rally!

Il Mod *Update* 4 include la bellezza di 120 auto e 108 percorsi, inoltre, offre l'opportunità di cimentarsi con i percorsi del gioco originale scegliendo fra quattro diverse tipologie di terreno (neve, ghiaia e così via). Per installare la patch, decomprimete il file nella cartella in cui avete installato *Richard Burns Rally* e, terminata la procedura, lanciate il file **RSRBR4_Installation.BAT**. Fatto ciò, decomprimete l'archivio **Update_to_RSRBR_4.01.01.rar** (sempre nella cartella in cui avete installato *RBR*) e lanciate il file **Install_new_version.BAT**. Se siete in possesso di un volante Logitech G25, all'interno della cartella **RBR Update IV** (sul DVD di GMC) è presente l'apposito file **shifter.zip**, che va decompresso nella sottocartella **Plugins** (nella directory in cui avete installato il gioco). Per configurare il controller, lanciate il gioco e accedete al menu **Option/Plugin/RBR H-Shifter**.

TES CONSTRUCTION SET V1.2.404

Un utilissimo editor che permette di creare contenuti personalizzati per *Oblivion*. Per accedere a una pratica guida che illustra tutte le funzionalità di questo editor, potete consultare il sito (in inglese): **http://cs.elderscrolls.com/constwiki**

TES CONSTRUCTION SET V1.2.40

TES CONSTRUCTION SET V1.2.40

MATERIALE AGGIUNTIVO PER VIETCONG 2

NEL CD 1 Le copertine in formato CD e DVD di *Vietcong* 2, il gioco completo allegato a questo numero di GMC. Nella cartella sono presenti anche il manuale del gioco, anch'esso in formato PDF, la patch di aggiornamento alla versione 1.10, l'editor e una succosa serie di Mod e mappe. Una selezione delle migliori mappe contenute all'interno del DVD è presente anche sul CD 1 allegato all'omonima edizione di GMC. Per ulteriori informazioni, vi rimandiamo alla Guida al Gioco Completo, a pagina 136.

VIETCONG 2

Patch

WORLD OF WARCRAFT V2.0.12.6546

Due le patch dedicate all'edizione inglese dell'impareggiabile MMORPG di Blizzard. La prima porta il gioco alla versione 2.0.1, per permettere l'utilizzo della seconda patch, che aggiorna *World of Warcraft* alla versione più recente.

OBLIVION - SHIVERING ISLES V1.20416 OBLIVION V1.2.0416

Due patch anche per l'ottimo *Oblivion*, una per chi ha già installato l'espansione *Shivering* Isles e una per chi non l'ha ancora fatto. Entrambe le patch sono per l'edizione italiana del gioco e non sono compatibili con le copie acquistate tramite direct2drive. I file risolvono alcuni problemi relativi alle form ID.

ARMA: ARMED ASSAULT V1.07

Nuovo file di aggiornamento per il titolo militare di Bohemia Interactive. La patch porta il gioco alla versione 1.07, correggendo alcuni bug e apportando varie modifiche e migliorie al gameplay.

COMPANY OF HEROES V1.61

Due patch da applicare consecutivamente, che implementano alcune nuove caratteristiche (come un sistema antihacking) e correggono vari bug, fra cui uno che permetteva ai mezzi a trazione posteriore degli Alleati di resistere a certi tipi di danni.

BATTLEFIELD 2142 V1.25

File di aggiornamento per *Battlefield 2142* che apporta numerose modifiche al bilanciamento e al gameplay, risolvendo anche alcuni bug.

TWO WORLDS V1.2

Aggiornamento dedicato alla risoluzione dei problemi riscontrati con le schede video ATI appartenenti alla serie 9xxx.

DEVIL MAY CRY 3 V1.3

Un indispensabile aggiornamento per la conversione PC di *Devil May Cry* 3, che garantisce la compatibilità con Windows Vista e "mette una pezza" ad alcuni problemi di natura grafica.

FRONTE DEL BASKET 2 V2.1

Patch per la simulazione di pallacanestro italiana (di cui trovate il demo all'interno dell'apposita sezione del DVD) che, però, non contiene l'aggiornamento dei roster. La patch è valida solo per le versioni confezionate del gioco, chi lo ha acquistato online deve scaricare il gioco completo aggiornato e riattivarlo con il codice usato in precedenza.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.5

Due patch per *Heroes of Might and Magic V*, dedicate una alla versione italiana del gioco, l'altra alla Collector's Edition. L'aggiornamento permette di scegliere le impostazioni per i duelli, di creare nuove campagne grazie all'editor di mappe, di modificare i filmati dei combattimenti salvati e attiva la modalità Osservatore (per assistere alle partite dei altri giocatori). Inoltre, la patch apporta varie modifiche al bilanciamento e ad altre opzioni di gioco.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR V1.2

Un corposo aggiornamento per tutte le edizioni europee dello strategico *Medieval II: Total War*. Fra le modifiche apportate, segnaliamo miglioramento alla I.A., alla grafica e l'inserimento della modalità Hotseat, di un Cinematic Editor e del Battle Editor.

RESIDENT EVIL 4 V1.10

La zoppicante conversione di *Resident Evil 4* su PC usufruirà di alcune migliorie grazie a questa patch, che agisce sulla grafica e combatte bug di vario tipo.

L'ASCESA DEL RE STREGONE V2.01

Nuovo aggiornamento per l'edizione italiana di *L'Ascesa del Re Stregone*, l'espansione de *Il Signore degli Anelli – Lo Battaglia per la Terra di Mezzo II*. La patch apporta numerose modifiche al bilanciamento di tutte le razze e risolve alcuni bug.

S.T.A.L.K.E.R. V1.0003

Nuova patch per *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* aggiorna il gioco alla versione 1.0003, apportando modifiche e migliorie al gameplay.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE V1.21

Questo aggiornamento aggiunge due nuove mappe chiamate "Secret Valley" e "Bombercommand", e risolve anche alcuni problemi di crash.

BATTLESTATIONS MIDWAY V1.1.1

La seconda patch fornita da Eidos corregge alcuni problemi e migliora la modalità online e tramite LAN.

SILENT HUNTER 4 V1.2

Ultimo aggiornamento per il simulatore di sommergibile firmato Ubisoft. La patch provvede a risolvere alcuni errori assortiti, modificando anche la giocabilità.

Shareware

BULLET CANDY

Uno sparatutto psichedelico in stile *Robotron*, con musiche incalzanti che faranno rimbombare le casse del vostro PC a suon di bassi. In *Bullet Candy* è possibile muovere la navicelle con la tastiera e, contemporaneamente, dirigerne il fuoco con il mouse, in modo da eliminare nel minor tempo possibile tutti i nemici che ci circondano. È consigliato anche un joystick analogico.

MYSTERY OF SHARK ISLAND

In attesa delle vacanze estive, allenatevi ad aguzzare la vista per raccogliere tutti i tesori offerti dal bagnasciuga. Non appena la marea si ritrae, avete a disposizione qualche secondo per ritrovare gli oggetti indicati e raccoglierli cliccandoci sopra con il mouse. Un gioco rilassante e dall'atmosfera estiva, ideale per avere un piccolo assaggio delle ferie ormai imminenti.

CHICKEN INVADERS 2

Un giochino delizioso che strapperà più di un sorriso a tutti gli appassionati di sparatutto a scorrimento verticale. *Chicken Invaders 2* è una chiara e divertentissima parodia dei più famosi sparatutto ad ambientazione spaziale: le astronavi da abbattere sono delle galline che sganciano pericolose bombe-uovo e, se colpite, si trasformano in succulenti polli arrosto da acchiappare per guadagnare punti.

WORLD CLASS SOLITAIRE

Imbarcatevi per un giro intorno al mondo della durata di mezz'ora, che vi porterà in tutte le più belle capitali del Globo. Prima di ogni volo, però, vi cimenterete in un classico solitario in cui, grazie a qualche variante originale, potrete guadagnare punti extra, souvenir, poster e francobolli. Divertente ed efficace come il più tipico dei solitari con le carte, ma con una marcia in più.

SNAKY JAKE

Un gioco di piattaforme fin troppo semplice, ma divertente. Dovrete guidare il serpente Jake indicandogli, cliccando con il mouse, il percorso da seguire per raggiungere la fine di ciascun livello. Proseguendo nell'avventura (il demo dura un'ora), vi toccherà evitare pericoli sempre più impegnativi e provare a collezionare tanti utili potenziamenti.

PEGGLE DELUXE

Un'ora di grande divertimento con un puzzle game originale e spensierato. Scopo del gioco è lanciare una pallina in modo che rimbalzi contro tutte le sfere disseminate sullo schermo, eliminando quelle arancioni. Il demo di *Peggle Deluxe* offre quattro diverse modalità: Avventura, Sfide, Partita rapida e persino Duello, in cui ci si alterna con un amico o con il computer nel lanciare la sfera. Vince chi realizza il maggior numero di punti.

Video

- Team Fortress 2
- Medieval II: Total War Kingdoms

L'inferno della guerra del Vietnam e dell'offensiva del Têt, da entrambe le parti della barricata!

guida al

GIOCO COMPLETO

VIETCONG 2

Come giocare

Per giocare a *Vietcong 2* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di** ***Vietcong 2***. Fatto questo, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguire il percorso **Start > Programmi > Vietcong 2 > Gioca a Vietcong 2**. Affinché tutto funzioni correttamente è necessario che il DVD sia inserito nel lettore. A ogni avvio comparirà una schermata di configurazione del gioco, che permette di scegliere le impostazioni audio e video che meglio si adattano al PC.

Manuale e copertine

Il manuale di *Vietcong 2* si trova all'interno del CD 1 o del DVD del demo, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Manuale**. Il file è un PDF chiamato **Vietcong 2 Manual - ITA.pdf** che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente tra le Utility del CD o del DVD demo. Nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Copertine in formato CD e DVD,** sempre all'interno del CD 1 o del DVD demo, sono presenti le copertine del gioco in formato PDF.

In italiano

Oltre al manuale e all'interfaccia di *Vietcong 2*, sono stati tradotti in italiano anche i sottotitoli di tutti i dialoghi, mentre il parlato rimane in inglese o in vietnamita, secondo la fazione con cui si gioca.
La voce per attivare i sottotitoli è localizzata nel menu delle Opzioni.

IL conflitto in Vietnam ha segnato in maniera indelebile la coscienza degli americani e ha rappresentato per scrittori, registi e sviluppatori di videogiochi una proficua fonte di ispirazione.

Vietcong 2 è uno dei titoli dedicati a questo conflitto e brilla grazie all'ottima realizzazione e alla trama intrigante e ben raccontata.
Si tratta di uno sparatutto in prima persona ambientato durante la famosa offensiva del Têt, momento in cui nord-vietnamiti e vietcong approfittarono della tregua, indetta in occasione del capodanno lunare, per sferrare un attacco a sorpresa contro le maggiori città del Vietnam del Sud. La controffensiva USA sbaragliò le armate del Nord, ma il valore simbolico di questa azione (in particolare, l'assalto contro l'ambasciata statunitense a Saigon) fu molto più rilevante della sconfitta militare, evidenziando quanto la vittoria finale americana fosse distante.

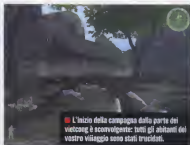
È questo il contesto storico che fa da sfondo a una trama strutturata lungo due differenti campagne, una dalla parte dei soldati a stelle e strisce e l'altra da quella dei vietcong. Nella prima si vestiranno i panni del capitano Boone, un indomito condottiero deciso a respingere l'offensiva dei "Charlie". Nella seconda, invece, si controllerà Minh, un sergente vietnamita occupato a combattere nella giungla contro le truppe del Sud. Per completarle, occorrerà portare a termine la quindicina di missioni presentate. Si tratta di sfide molto lunghe e impegnative, in quanto non solo i nemici sono numerosi, ma basta un solo colpo (s)fortunato per mandare all'altro mondo il vostro alter ego digitale. Fortunatamente, sarà consentito appoggiarsi a dei validi compagni d'arme, che vi accompagneranno lungo la maggior parte delle missioni, aiutandovi ad avere la meglio sui soldati nemici. Oltre a contare su un'Intelligenza Artificiale molto valida, li comanderete tramite dei semplici ordini.

Dimostrare delle buone abilità tattiche sarà solo il primo passo per sopravvivere in *Vietcong 2*. Occorrerà, infatti, possedere riflessi pronti per evitare di essere freddati con un colpo alle spalle. La chiave per la vittoria rimarrà, comunque, l'adempimento degli obiettivi della missione, raggiungibile solo a patto di disporre di un'adeguata potenza di fuoco.

Questa classica struttura di gioco saprà coinvolgervi fino all'ultima cartuccia del caricatore e quando ne avrete abbastanza degli avversari controllati dal computer, sarà la volta di inoltrarvi nelle città e nelle giungle del multiplayer per sfide via Internet o in LAN contro altri G-men e Charlie in carne e ossa.

Bisogna coprire i commilitoni in modo da dar loro il tempo di prestare soccorso ai feriti.

L'inizio della campagna dalla parte dei vietcong è sconvolgente: tutti gli abitanti del vostro villaggio sono stati trucidati.

Non c'è che dire, i vostri soldati sono proprio bravi nel cercare riparo dal fuoco nemico.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Vietcong 2* è costituito da un processore a 1,8 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c con supporto Pixel Shader 2.0 (GeForce 5950, Radeon 9600 o superiori), un lettore DVD-ROM, 3,5 GB su disco fisso, e una connessione a Internet via cavo, DSL o superiore per le partite in multiplayer. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB e una scheda audio in grado di supportare la tecnologia EAX ADVANCED HD (Sound Blaster X-Fi, Sound Blaster Audigy o superiore). I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000, XP e Vista.

Installazione e disinstallazione di Vietcong 2

Per installare *Vietcong 2* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup.exe**. Una volta scelta la lingua del gioco, cliccate su **Installa** per avviare il processo. Aspettate finché apparirà la prima schermata, quindi selezionate l'opzione **Avanti** e, infine, cliccate su **Accetto** per accettare i termini della licenza. A questo punto, dovrete scegliere la cartella in cui installare *Vietcong 2*. Quella predefinita è **C:\Programmi\Vietcong2**, ma potrete modificarla. Selezionate ancora **Avanti** per accedere a una schermata in cui decidere se creare un collegamento sul desktop e nel menu Start. A questo punto, vi verrà richiesto di inserire il **Codice di autorizzazione** che troverete sul retro della bustina del **DVD del gioco** o sulla custodia del **DVD demo**. Nel caso in cui tale codice non fosse presente o risultasse illeggibile, nel paragrafo qui a destra ne trovate uno provvisorio. Inoltre, se il vostro **Codice di autorizzazione** fosse assente o risultasse illeggibile, potrete richiederne un altro mandando una mail all'indirizzo: **cd_gmc@sprea.it**. Selezionate ancora **Avanti** per accedere a una schermata che vi permetterà di avviare la copia dei file, semplicemente ciccando sull'opzione **Installa**. Una volta terminato il processo, non rimarrà che cliccare su **OK** per aprire una schermata in cui decidere se avviare il gioco, visitare il sito Web di *Vietcong 2* oppure tornare al desktop.
Per disinstallare *Vietcong 2* si hanno due possibilità: la prima è inserire il DVD originale del gioco e, una volta aperta la finestra di dialogo, selezionare l'opzione **Rimuovi**; la seconda è seguire il percorso **Start > Programmi > Vietcong 2 > Rimuovi Vietcong 2**. A questo punto, si aprirà una schermata in cui spuntare l'opzione per rimuovere il gioco. Una volta cliccato su **Avanti**, si dovrà scegliere se conservare i file di configurazione e i salvataggi. Fatto questo, non rimarrà che selezionare ancora **Avanti** per avviare il processo di rimozione del gioco, che risulterà completo solo dopo aver riavviato il PC.

La patch

L'aggiornamento di *Vietcong 2* tramite la patch più recente (la versione 1.10) è importante per risolvere alcuni piccoli bug presenti nella versione originale e per giocare in multiplayer. Per applicare l'aggiornamento, bisognerà innanzitutto procurarsi il file **Vietcong2_v1_10.zip**. Lo troverete all'interno del CD 1 o del DVD demo di GMC, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Patch**. Decomprimete la patch in una cartella a piacere. Compariranno tre file, fate doppio clic su quello chiamato **Patcher.exe** e, in questo modo, si aprirà una schermata d'installazione. Selezionate **Avanti** e nella schermata successiva, cliccate su **Accetto** e quindi su **Installa** per avviare il processo che si concluderà dopo pochi secondi. Non rimarrà che selezionare l'opzione **Gioca** per avviare *Vietcong 2* aggiornato.

Il codice di autorizzazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Vietcong 2* vi verrà richiesto d'inserire un **Codice di autorizzazione**, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della bustina del **DVD del gioco** o sulla custodia del **DVD demo**. Nel caso in cui il **Codice di autorizzazione** non fosse presente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito:

MTNH-4W86-5ENM-4R2M-DF6T

ATTENZIONE: Il Codice di autorizzazione provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Vietcong 2* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Una bomba a mano è un modo semplice ed elegante per affondare i battelli nemici.

L'AK-47 dispone di un caricatore capiente, perfetto per gli scontri a fuoco a breve distanza.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Vietcong 2* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Non fate gli eroi: In *Vietcong 2*, correre mitragliatore alla mano, sparando a tutto ciò che si muove, non regala molte soddisfazioni. Questo perché verrete abbattuti in un attimo dal fuoco nemico. Molto meglio optare per un approccio più ragionato, magari mandando in avanscoperta i vostri commilitoni.
Quicksave indiavolato? No grazie: I salvataggi sono strutturati a checkpoint, ben distanziati tra loro. Sebbene sia anche possibile effettuare dei salvataggi rapidi, se ne hanno a disposizione un numero limitato (circa una decina per missione). Per questa ragione, bisogna sfruttarli con parsimonia.
Le armi: Spesso, si inizia una missione con un equipaggiamento ridotto all'osso. Fortunatamente, però, è possibile raccogliere armi più potenti e utili oggetti che si trovano sparsi per i livelli, oppure addosso ai cadaveri dei nemici.
La squadra: I componenti fondamentali della vostra squadra sono rappresentati da un geniere e da un medico. Nelle varie missioni, però, possono aggiungersi altri soldati e, in questo modo, aumentare l'efficacia offensiva.
Curatevil: Per sopravvivere a uno scontro a fuoco non bisogna solo essere fortunati, occorre anche possedere molta energia vitale, in modo da non venire uccisi da un unico colpo. Per tale ragione, non appena si viene feriti, è importantissimo ristabilire completamente la propria salute, affidandosi al medico militare o alle medicine in dotazione.

Mirando con il pulsante destro del mouse, una buona parte dello schermo verrà occupata dall'arma.

A volte, si potrà contare sull'appoggio di mezzi corazzati.

I tasti

Di seguito, riportiamo i semplici comandi da tastiera di *Vietcong 2*, che potrete memorizzare per giocare al meglio. È comunque possibile modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale:

SINGLE PLAYER

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Q – sporgersi a sinistra
E – sporgersi a destra
Spazio – saltare
Maiusc – chinarsi
CTRL – sdraiarsi
Bloc Maiusc – scattare
R – ricaricare
F – utilizza
X – gettare
1 – armi corpo a corpo
2 – pistola
3 – arma primaria
4 – granate
5 – equipaggiamento
B – binocolo
7 (Tn) – salvataggio veloce
9 (Tn) – caricamento veloce
C – comandi di squadra
, – richiesta medico
. – richiesta munizioni

MULTIPLAYER

TAB – informazioni
Y – comunicare a tutti
T – comunicare alla squadra
M – mostra mappa

Giocatore singolo: campagna e battaglie

In *Vietcong 2*, una volta avviata una partita con l'opzione **Giocatore singolo**, si avranno a disposizione due campagne diverse: una dalla parte degli americani e una da quella dei vietcong. Quest'ultima, però, non è immediatamente disponibile. Viene, infatti, sbloccata completando con successo la missione Cattedrale della campagna statunitense.

CAMPAGNA AMERICANA

Vestirete i panni dell'ardimentoso capitano Boone e il vostro obiettivo sarà quello di arginare l'offensiva del Têt. La trama è ben sviluppata e molto articolata, offrendo un continuo stimolo a progredire nel gioco. Per farlo, occorre portare a termine tutte le missioni che vengono proposte (in tutto circa 12). Si tratta di sfide ardue ma divertenti, in cui, per avere la meglio sui nemici, non basta dimostrare buoni riflessi e molto coraggio, occorre anche ricorrere a tattiche di guerra, comandando personalmente i propri commilitoni.

CAMPAGNA VIETCONG

Si tratta di una campagna molto più breve di quella americana, ma non per questo poco impegnativa, anzi. Nei panni del sergente Mai Van Minh, infatti, dovrete guidare i vostri soldati attraverso quattro difficili missioni. A differenza di quanto accade per gli statunitensi, però, l'ambientazione è la rigogliosa giungla asiatica e non città devastate dalla guerra.
Una volta completata qualsiasi missione, essa si rende disponibile nella modalità **Singola missione**. In questo modo è consentito riaffrontarla, magari optando per un diverso grado di difficoltà.

Le armi di Vietcong 2

ESERCITO USA
Ci sono 6 tipi di armi a disposizione dell'esercito statunitense. Ognuna è dotata di caratteristiche peculiari per quanto riguarda potenza di fuoco, maneggevolezza e velocità di ricarica.

Fucili d'assalto: Potenti e versatili, i fucili d'assalto rappresentano la dotazione ideale per qualunque soldato impegnato in intensi scontri a fuoco. Il più usato è il famoso M-16 insieme a una sua variante, l'M-16/XM-148: una combinazione tra un fucile d'assalto e un lanciagranate.
Fucili mitragliatori: Sebbene dotati di una potenza di fuoco inferiore rispetto ai fucili d'assalto, possono contare su una maggiore maneggevolezza che li rende perfetti come armi secondarie. Tra tutti quelli presenti, i migliori sono l'Ingram MAC-10 e lo Sten Mk.II con silenziatore.
Mitragliatrici: Si tratta di armi dalla devastante potenza distruttiva, usate spesso come supporto alle truppe di fanteria. A causa del loro ingombro sono solitamente montate su veicoli, imbarcazioni o in prossimità di postazioni difensive.
Pistole: Sono gli strumenti di morte più diffusi in entrambi gli eserciti in quanto possono contare su un'incredibile maneggevolezza e facilità di impiego. La scarsa potenza di fuoco, però, ne sconsiglia l'impiego contro nemici ben armati.
Fucili: Sono dotati di potenti mirini telescopici che permettono di colpire nemici anche molto distanti. Il più usato è il Winchester 70.
Armi addizionali: Comprendono il Remington 870, un fucile a pompa, devastante negli attacchi ravvicinati e l'M72 LAW, una specie di lanciarazzi portatile, utilissimo contro i bunker e le postazioni fisse.

VIETCONG
Le milizie di Ho Chi Minh, per contrastare l'avanzata delle truppe americane, contano su alcuni armamenti forniti dalla superpotenza sovietica.

Fucili d'assalto: I vietcong hanno a disposizione alcune armi molto distruttive. Tra queste spicca l'AK-47, affidabile e molto versatile, oltre che dotato di una potenza di fuoco devastante.
Fucili mitragliatori: Il Vz.61 Scorpion rappresenta la scelta ideale per difendere efficacemente una postazione di fanteria. Questo grazie all'ottima potenza di fuoco e alla notevole velocità di ricarica.
Mitragliatrici: Direttamente importato dall'Unione Sovietica, il Degtarjev RPD rappresentò l'arma di supporto più usata della fanteria nord-vietnamita durante il conflitto.
Pistole: La Mauser C96 fu l'arma per eccellenza degli ufficiali. La usarono prima i sovietici, poi i cinesi e, infine, trovò impiego anche nelle mani dei graduati nord-vietnamiti.
Fucili: I soldati Vietcong possono contare su due ottimi fucili da cecchino: il Dragunov, fucile semiautomatico basato sul modello dell'AK-47, e il Mosin Nagant M1891/30, dotato di mirino telescopico PU.
Extra: Comprendono una potente arma anticarro di produzione sovietica (RPG-7) e un versatile fucile da caccia, devastante negli scontri a breve distanza (Double Shotgun).

I personaggi di Vietcong 2

AMERICANI
Capitano Boone: Nato a Lexington, in Kentucky, trovò impiego nelle forze speciali americane con il compito di addestrare una tribù indigena degli altopiani del Vietnam, perseguitata dalle forze comuniste. È un convinto sostenitore della superiorità delle tattiche di guerriglia.
Jimmy Davis: Giornalista di un'importante agenzia americana, ha il compito di girare un documentario sulla guerra.
Colonnello Lewis: Veterano della Seconda Guerra Mondiale, ha chiesto l'assegnazione in Vietnam. Comanda i suoi soldati con grande carisma e autorità.

VIETNAMITI
Mai Van Minh: Il ventiduenne Minh ricopre il ruolo di sergente nelle truppe dei vietcong. È stato educato alla scuola missionaria, dove ha imparato il francese. Arruolatosi nel 1966, ha attirato l'attenzione dei suoi superiori grazie all'ottima conoscenza di questa lingua.
Tran Bai Dong: Amico di Minh fin dall'infanzia, si è unito a lui tra le file dei vietcong.
Pham Van Hao: Nato a Saigon, ha lavorato per lungo tempo come tassista. Suo padre è stato uno dei fondatori del partito laburista vietnamita e ha combattuto come partigiano contro le truppe giapponesi e francesi.

I comandi di squadra

Vietcong 2 è uno sparatutto in prima persona in cui la collaborazione con gli altri commilitoni risulta fondamentale ai fini della sopravvivenza. Comanderete una piccola squadra di soldati e, seppure sia possibile ignorare tale fattore (affrontando le missioni da soli e lasciando nelle retrovie i compagni), questo approccio si rivela ben presto impraticabile. I nemici, infatti, sono molto numerosi e agguerriti ed è sufficiente un solo colpo ben piazzato per uccidere il vostro alter ego digitale. È dunque indispensabile ricorrere all'aiuto dei propri soldati. Fortunatamente, il tutto risulta molto semplice e intuitivo. Il tasto predefinito per l'opzione di comando è **Fine** o **C**. Tenendolo premuto comparirà sullo schermo un particolare puntatore: per ordinare alla squadra di muoversi cautamente in copertura, bisognerà solo spostarlo sul luogo desiderato e cliccare con il tasto sinistro del mouse. Con il destro, invece, i compagni d'arme si muoveranno il più velocemente possibile, infischiandosene delle pallottole. Le possibilità tattiche non si fermano qui, visto che si possono decidere anche i bersagli dell'attacco alleato. Per farlo, occorre selezionare il nemico su cui concentrare il fuoco e, tenendo premuto il tasto **Fine**, cliccare con un pulsante del mouse: con il sinistro, la squadra, pur rimanendo in posizione coperta, inizierà a sparare sugli avversari; con il destro, invece, i vostri commilitoni inizieranno ad avanzare facendo cantare l'artiglieria. Per sopravvivere, però, non bastano delle tattiche efficaci, bisogna anche cercare di rimanere incolumi. Nel caso di una ferita, è quindi indispensabile ricorrere alle cure del medico militare, richiamabile con la semplice pressione del tasto **","**. Allo stesso modo, per attirare l'attenzione del geniere, cioè colui che vi rifornirà di munizioni, basterà schiacciare **"."**.

Giocando dalla parte degli americani si combatterà in città devastate dalla guerra.

Le classi di soldati del multiplayer

Giocando in multiplayer, oltre a disporre di alcuni mezzi, sceglierete tra diversi tipi di soldato:

Fante: È il tipico soldato appiedato e dispone di un limitato numero di armi e di accessori.
Guastatore: Oltre a possedere capacità belliche analoghe a quelle di un fante, può trasportare ordigni esplosivi e rifornire di munizioni i propri compagni.
Medico: Nonostante conti su una potenza di fuoco pari a quella di un soldato semplice, la sua principale funzione è quella di curare i membri feriti della squadra.
Mitragliere: Grazie alla maggiore resistenza fisica rispetto agli altri soldati, è in grado di trasportare le pesanti mitragliatrici.
Marine: Rispetto al fante, gode di un equipaggiamento migliore e di una maggiore resistenza, dovuta al lungo addestramento.
Marconista: Indispensabile per richiedere, via radio, attacchi con mortai e bombardamenti aerei.
Cecchino: Colpisce i nemici da grande distanza, grazie al suo fucile di precisione.
Commando: Élite dell'esercito, il Commando trasporta più oggetti ed è equipaggiato con un migliore armamentario. Sopporta meno colpi degli altri soldati, perché non può indossare il giubbotto protettivo.

Non tutte queste classi di militari sono disponibili sin da subito. In *Vietcong 2*, infatti, si potranno guadagnare punti durante le partite in multiplayer e, accumulandoli, si sbloccheranno nuovi personaggi da utilizzare in questa modalità. I punti si otterranno in molti modi: uccidendo nemici, catturando la bandiera avversaria, curando un commilitone o distruggendo un obiettivo.

L'interfaccia di gioco

L'interfaccia di *Vietcong 2* è semplice e, al contempo, funzionale, permettendo di tenere sotto controllo tutte le informazioni utili durante gli scontri. Vediamo dove trovarle:

1) La barra dell'energia vitale indica il vostro stato di salute. É possibile ripristinarla facendosi curare dal dottore o utilizzando delle particolari medicine, in dotazione a tutti i soldati.
2) Non solo è consentito accovacciarsi e camminare, ma anche strisciare per terra, in modo da evitare il fuoco nemico.
3) Il radar mostra informazioni importanti: la direzione in cui ci si muove, la posizione dei soldati avversari e gli obiettivi della missione.
4) Il mirino indica dove si sta puntando l'arma. Durante una raffica, però, tende a spostarsi a causa del rinculo, rendendo i colpi meno precisi.
5) In alto è indicato il numero di colpi ancora presenti nell'arma, in basso sono visualizzati i caricatori completi rimasti.
6) Queste icone mostrano i soldati sotto il vostro controllo.

Giocare in multiplayer

Le campagne di *Vietcong 2* sono impegnative, ma la longevità può essere ulteriormente aumentata grazie alla possibilità di sfidare, tramite Internet (utilizzando il client GameSpy Arcade) o LAN, altri intelletti umani in partite all'ultimo sangue. Per farlo occorre, innanzitutto, selezionare **Multigiocatore** e, a questo punto, si potrà scegliere tra varie opzioni: personalizzare il vostro alter ego digitale, ospitare un server o mostrare la lista delle battaglie disponibili. Optando per quest'ultima, una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, comparirà una finestra contenente tutte le sfide disponibili. Cliccando su **Aggiorna,** l'elenco dei server viene aggiornato, mentre, selezionando uno di essi, si otterranno informazioni aggiuntive sulla partita in corso. A questo punto, non appena trovato ciò che fa per voi, non rimane altro che partecipare allo scontro per dimostrare la vostra bravura. Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è cliccare su **Ospita server** e, una volta scelta la modalità di gioco (Cooperativa, Cattura la bandiera, Deathmatch, Deathmach a squadre, Assalto) e impostati alcuni parametri (come il tempo limite e il tipo di mappa su cui confrontarsi) aspettare che la carne da cannone (gli altri giocatori) vi arrivi a tiro.

Bisogna guardare da tutte le parti. I nemici possono nascondersi nei posti più impensati.

Una strada stretta e senza uscite laterali rappresenta l'ideale per un agguato.

Materiale extra

La comunità degli appassionati di *Vietcong 2* si è data da fare per realizzare contenuti aggiuntivi quali mappe e Mod. GMC ha cercato per voi i migliori e li ha inclusi nelle cartelle **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Mappe** e **Mod**, presenti sia nel DVD demo, sia nel CD 1. Per ovvie ragioni di spazio, quest'ultimo contiene una selezione di tutti gli extra. Di seguito troverete descritti i contenuti aggiuntivi e le relative procedure di installazione. L'icona **NEL CD** indica la presenza dell'extra anche sul CD 1. Le installazioni vengono descritte come se *Vietcong 2* fosse stato posizionato nella directory predefinita **C:\Programmi\Vietcong 2**.

MOD

Call for regression Beta 1: Con questo Mod vengono modificate, oltre alle schermate dei menu, anche alcune impostazioni del multiplayer. Il cambiamento più importante è legato al fatto che tutte le classi di soldati sono sbloccate sin da subito. Per giocare con questo Mod, basta semplicemente fare doppio clic sulla sua icona presente sul desktop.
Installazione: Decomprimere il file **Callforregressionbeta1.zip**. A questo punto, fate doppio clic sul file **Call for regression beta1.exe**, selezionate **Next** e quindi **I Agree**. Una volta deciso se creare un collegamento sul desktop e nel menu Start, non rimane che cliccare su **Next** e poi su **Install**. Per rimuovere il Mod, occorre cancellare tutti i file che si sono creati durante la sua installazione e che si trovano nella cartella di *Vietcong 2* (**CallforRegression.bat**, **CallforRegressionded.bat**, **CallforRegression.cbf.notactive**, **misc\CallforRegression.ico**, **misc\CallforRegressionded.ico**). Bisogna cancellare manualmente anche gli eventuali collegamenti sul desktop e nel menu Start.

StuntNFun: Questo Mod, non solo modifica alcune skin e qualche mezzo di trasporto, ma aggiunge anche nuove musiche d'intermezzo, inediti effetti sonori e nuove voci per i personaggi.
Installazione: Decomprimete il file **TMG_Stunt_N_Fun_A2.zip**. Dalla directory che otterrete, copiate il file **StuntNFunA2.bat** e la cartella **StuntNFun** direttamente in **C:\Programmi\Vietcong 2**. A questo punto, fate doppio clic sul file **StuntNFunA2.bat** per avviare il Mod. Per rimuoverlo, cancellate semplicemente i due file **StuntNFunA2.bat** e **StuntNFunA2.cbf** e la cartella **StuntNFun**. Attenzione! Questo Mod può presentare dei problemi giocando online, per cui è consigliabile avviare le partite multiplayer utilizzando il gioco non modificato.

Rally Campaign Mod: Si tratta di un Mod che modifica qualche musica d'intermezzo (come quella del menu principale), le schermate dei menu e alcune caratteristiche delle sfide in multiplayer. Per esempio, nella modalità Cattura la bandiera, non solo sono disponibili alcune classi particolari di soldati (pilota), ma tutti i giocatori iniziano la battaglia con armi ben poco convenzionali (calice di vino e chiave inglese).
Installazione: Occorre decomprimere il file **TMG-RallyCampaignMod_b1.zip** direttamente nella cartella **C:\Programmi\Vietcong 2** e, a questo punto, fare doppio clic sul file **RallyCampaign.bat**. Per eliminarlo, invece, basta cancellare i file **RallyCampaign.bat** e **Rally.cbf**.

Girls: in questo Mod, al posto di aitanti giovanotti armati di fucile, si controllano agguerrite pulzelle in succinti abiti mimetici.
Installazione: Decomprimete il file **girls.zip** direttamente nella cartella **C:\Programmi\Vietcong 2**. A questo punto, fate doppio clic sul file **girls.bat**. Per rimuoverlo occorre cancellare il file **girls.bat** e la cartella **girls**. **Attenzione:** si tratta di un Mod per le partite in multiplayer e, una volta avviato, bisogna scegliere tra i server quelli che utilizzano delle mappe il cui nome è seguito dalla parola "girls". Allo stesso modo, se si sta ospitando un server, occorre optare per una mappa con un nome analogo.

Tour Mod: Le modifiche più evidenti sono: nuove schermate per i menu, inedito sottofondo musicale, distribuzione più razionale delle armi tra le varie classi di soldati, aggiunta di una nuova specializzazione bellica (granatiere) e nuove skin.
Installazione: Decomprimete il file **Tourmodv120.zip** in una directory a piacere. A questo punto, fate doppio clic sul file **Tourmodv120.exe**, selezionate **Next** e quindi **I Agree**. Una volta deciso se creare un collegamento sul desktop e nel menu Start, non rimane che cliccare su **Next** e poi su **Install**. Per rimuovere questo Mod, occorre cancellare tutti i file che si sono creati durante la sua installazione e che si trovano nella cartella di *Vietcong 2* (**tourmodv120.bat**, **tourmodv120ded.bat**, **Tourmodv120.cbf**, **misc\tourhelmet.ico**, **misc\tourhelmetded.ico**). Bisogna cancellare manualmente anche gli eventuali collegamenti sul desktop e nel menu Start.

NEL CD 1 **Fist Bravo:** Tale aggiornamento non modifica solo elementi come le schermate dei menu o la colonna sonora, bensì agisce anche su diversi aspetti del gioco, da quelli tecnici (dettaglio dei personaggi, effetti delle armi) alla modalità in multiplayer, che si arricchisce di alcune nuove mappe (solo nel DVD).
Installazione: Decomprimete il file **FistBravo.zip** direttamente nella cartella **C:\Programmi\Vietcong 2**. A questo punto, occorre estrarre i file dalla cartella **FB_1.1.zip** (che contiene l'ultima patch disponibile per questo Mod) e fare doppio clic su **Patcher.exe**. Selezionate **Avanti** e quindi **Accetto**. Scegliete se creare un collegamento sul desktop e nel menu Start e, alla fine, cliccate su **Installa**. Non rimane altro che lanciare il gioco. Per eliminare il Mod, bisogna solo cancellare la cartella **Maps** e il file **FistBravo.cbf**.

MAPPE

La longevità delle sfide online, può essere ulteriormente aumentata combattendo, contro altri intelletti umani, in mappe inedite che propongono ambientazioni originali.
Installazione: Bisogna innanzitutto accedere alla cartella **C:\Programmi\Vietcong 2** e creare una nuova cartella che dovrà chiamarsi **Maps** (se avete già installato il Mod **Fist Bravo** non serve crearla). Fatto questo, occorre decomprimere, direttamente in quest'ultima, uno dei tanti file presenti nel DVD o nel CD demo (**Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Mappe**). Non rimane che provare tutte le nuove mappe che GMC ha selezionato per voi. Nel caso ne vogliate altre, vi segnaliamo il sito ufficiale di Pterodon (**www.pterodon.com**), nella sezione download. Ecco un breve riassunto delle caratteristiche principali delle mappe migliori:

NEL CD 1 **Shangai:** Una mappa estesa, che contiene sia elementi urbani, come piccole casupole dove difendersi dal fuoco nemico, sia ambientazioni più selvagge, ricche di cespugli e alberi dietro cui nascondersi.

NEL CD 1 **Arroyov2:** Con questa mappa sembra di ritornare a giocare al primo capitolo di *Vietcong*, tanto risulta familiare l'ambientazione della giungla.

NEL CD 1 **Behnar Second Visit:** Questa grande mappa, divisa da un piccolo fiume, è il posto ideale per delle sfide a cattura la bandiera o per delle battaglie cooperative.

NEL CD 1 **Canal:** Grazie alla sua ambientazione urbana consente di sviluppare tattiche di guerriglia sfruttando le numerose costruzioni come ripari.

NEL CD 1 **Waterfall:** Nonostante le dimensioni ridotte, rimane un'ottima mappa grazie alla notevole cura del paesaggio.

L'editor

Nel DVD demo, all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Editor**, troverete anche un editor con cui è possibile creare dei contenuti extra per *Vietcong 2*. L'utilizzo di tale programma, però, è consigliato solo agli utenti più pazienti ed esperti in materia di modding, oltre a richiedere anche la presenza di programmi prodotti da terze parti (quali 3D Studio Max).
Per installare l'editor occorre, per prima cosa, decomprimere direttamente nella cartella **C:\Programmi\Vietcong 2**, il file **VC2Editor** che si può trovare seguendo il percorso **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Vietcong 2\Editor**. A questo punto, dovrebbero esserci tre nuove cartelle; aprite quella chiamata **VC2Editor**, cliccate con il pulsante destro del mouse sul file **pten.exe** e selezionate l'opzione **Crea collegamento**. Adesso cliccate, sempre con il pulsante destro del mouse, sul file che avete appena creato (il collegamento, per intenderci) e selezionate **Proprietà**. Nella schermata appena apertasi selezionate **Collegamento** (che si trova in alto, tra **Generale** e **Compatibilità**). A questo punto, modificate il testo presente nella linea che inizia con **D:**. Il testo presente predefinito è **D:\Programmi\Vietcong2\VC2Editor**. Modificatelo in modo che diventi **C:\Programmi\Vietcong2**. Adesso, per lanciare il programma, non serve altro che fare doppio clic sul collegamento appena creato. All'avvio, ricordate di deselezionare l'opzione **Schermo intero**, altrimenti vi troverete davanti una triste schermata nera. Come è ragionevole supporre, a un'installazione così complessa e macchinosa, fa seguito un programma di editor altrettanto complesso e articolato, adatto solo a utenti esperti.

nel prossimo NUMERO

SPECIALE!

TABULA RASA

Lord British e il suo progetto più ambizioso: un MMORPG rivoluzionario?

ESCLUSIVA!

FALLOUT 3

GMC svela in anteprima i segreti del nuovo GdR di Bethesda!

RECENSITO!

LOST PLANET

Il primo titolo che sfrutta a fondo le DirectX 10!

NON PERDETE IL NUMERO DI AGOSTO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 12 LUGLIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC TUTTI IN PISTA CON EVOLUTION GT!
E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Titoli di CODA

Gioco su PC: un nuovo Rinascimento?

NELLO speciale dedicato alla Game Developers Conference 2007, pubblicato sul numero di maggio di GMC, abbiamo illustrato luci e ombre del panorama ludico su PC.

Se, da una parte, la pirateria rischia di dirottare sempre più software house verso le console, dall'altra vanno consolidandosi soluzioni, come la formula dell'abbonamento, che scavalcano/risolvono il problema. Si pensi che il numero di abbonati a *World of Warcraft* è di poco inferiore a quello di Xbox 360 presenti nelle case dei videogiocatori a livello mondiale. Come dire: *World of Warcraft* è un'industria a tutti gli effetti. In questa sede, vorrei aggiungere ulteriori dettagli sulle profonde trasformazioni in atto e riassumere alcune delle tendenze più interessanti.

In primo luogo, stiamo assistendo a una crescente "convergenza mediale", fortissimamente voluta da Microsoft. Gli utenti PC e console potranno presto interagire simultaneamente grazie a Games for Windows - Live, ed è già consentito sfruttare su PC le periferiche di controllo Xbox 360 – tra cui l'eccellente controller wireless. È prematuro esprimere dei giudizi su questo nuovo servizio, ma l'esperimento rappresenta l'equivalente del crollo del muro di Berlino. In secondo luogo, va ricordato che il PC resta la piattaforma tecnologicamente più avanzata, come dimostra l'esclusività di titoli-chiave – *Crysis*, *Enemy Territory: Quake Wars*, *Spore* e molti altri. La possibilità concreta che questi giochi arrivino su console, in un prossimo futuro, non deve farci dimenticare che sono stati concepiti e sviluppati specificatamente per i PC più sofisticati.

Segnaliamo un altro trend che concerne l'hardware: l'avvento del PC di extra-lusso. Per quanto il fenomeno non sia di per sé nuovo, il dato rilevante è che sempre più utenti sono disposti a investire migliaia di euro per acquistare le piattaforme più avveniristiche, costose ed esclusive. I grandi nomi del settore sono stati rapidi a soddisfare i desideri di questa macro-nicchia – si pensi all'acquisto di Alienware da parte del gigante Dell (per tacere della popolare linea XPS, dedicata ai videogiocatori) o a quello di VoodooPC da parte di Hewlett-Packard. Quest'ultima si avvia a introdurre sul mercato una serie di rivoluzionarie tecnologie appositamente pensate per i videogiocatori più incalliti – tra cui schermi piatti innovativi e dispositivi ludici portatili. Se, da una parte, i prezzi dei personal computer "economici" sono ai minimi storici, dall'altra assistiamo all'emergere di modelli di fascia alta e altissima. Trovo significativo che il marchio Commodore sia tornato sulle scene con una serie di macchine ultra-potenti, per pochi eletti dotati di carte di credito senza limite di spesa.

A livello di software, l'introduzione di Games for Windows e di Windows Vista dovrebbe cementare l'immagine del PC come strumento facile e accessibile anche per utenti "normali". Inoltre, va rimarcata ancora una volta la sorprendente complessità dei videogame dell'ultima generazione, come esemplificano titoli quali *Civilization IV*, *Europa Universalis III* e, ci auguriamo, *Spore*. Nessun altro mezzo di comunicazione offre un analogo livello di coinvolgimento, profondità e stimolazione – cognitiva, pratica e sociale. Altro che ultra-violenza digitale e assuefazione! Ancora: l'economia del divertimento elettronico. Se è vero che il mercato ludico PC non è florido come in passato, non bisogna dimenticare che è pur sempre in crescita. Secondo NPD Group, nel 2006, il mercato dei giochi PC valeva circa 970 milioni di dollari negli Stati Uniti, con un aumento di un punto in percentuale rispetto all'anno precedente, quando si era attestato sui 953 milioni di dollari. Il fatto assume un'importanza notevole considerando la recente introduzione delle console dell'ultima generazione (Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii). Nei primi due mesi del 2007, le vendite di giochi per PC, negli Stati Uniti, hanno superato quota 203 milioni di dollari, con un incremento di quasi il 50% rispetto allo stesso periodo l'anno precedente (fonte: NPD Group. I dati, peraltro, non tengono conto dei profitti derivanti dagli abbonamenti).

Certo, siamo lontani dai fasti del passato (nel 2004, le vendite di giochi per computer avevano superato 1,1 miliardi di dollari), ma il termine "crisi" appare fuori luogo. Non devono allora stupire alcune recenti affermazioni "forti", come quella di John Romero, co-creatore di *Doom*, secondo il quale le console saranno presto dimenticate e il PC finirà per imporsi come piattaforma privilegiata. Gli fa eco Denis Dyack, presidente di Silicon Knights, che in una recente intervista a "GameDaily" (**http://biz.gamedaily.com/industry/feature/?id=15712&page=3**, in inglese) preconizza l'avvento di una piattaforma videoludica unica. E la piattaforma che ha maggiori chance d'imporsi come standard è il personal computer, se non altro perché è già oggi quella più diffusa a livello planetario.

Il fatto che i computer portatili abbiano da qualche tempo superato le vendite dei desktop appare significativo: il gioco su PC sta diventando sempre più mobile (in questo, l'Italia non fa testo, considerando la scarsa diffusione di luoghi pubblici in cui è possibile usare reti wi-fi – un problema di natura politica, non tecnologica, che tuttavia limita fortemente il potenziale di crescita del Paese).

La partita è aperta. E si gioca su più fronti simultaneamente.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica.game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.